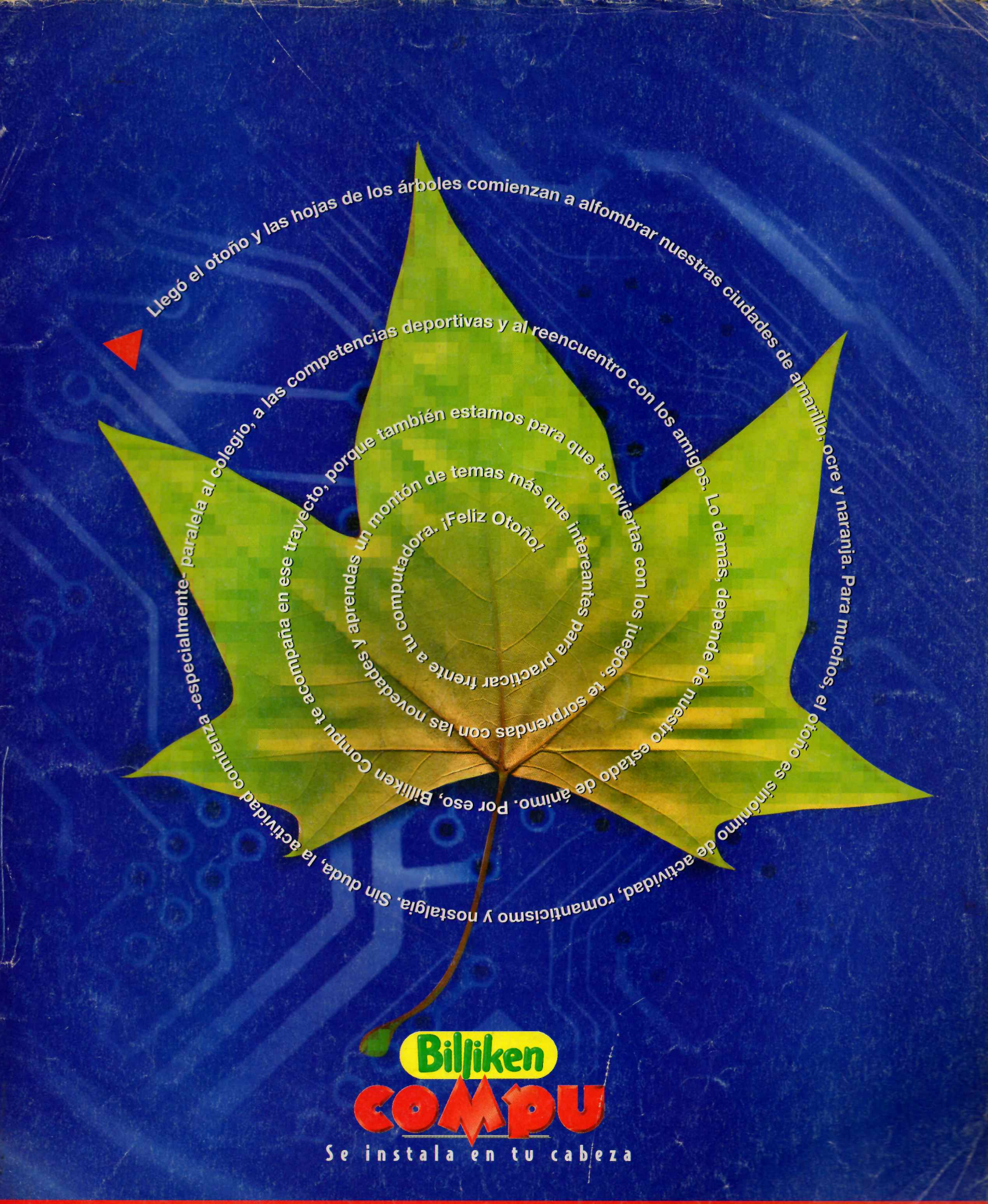


Escribinos a : billikencompu@atlantida.com.ar

sumario

Billiken COMPU

Director Revistas Infantiles: Juan Carlos Porras
Subdirectora: Marta Prada
Jefas de Redacción: Alejandra Becco, Patricia Delmar
Editor periodístico: Rubén Borlenghi
Colaboradores: Diego Sasturain, Martín Valusso, Lorena Blázquez, Flavia Tomaello, Silvia Erlich, Florencia Argüello, Juanjo Bruzza, Jorh, Leo Arias, Flavia Tomaello, Damian Zain, Diego Stigliano, Damián Maxwell, Marcelo Regalado, Alejandro Barbesi

Departamento de Arte
Director: Federico Bozzani
Jefa: Adriana Cattaneo
Coordinador: Gonzalo Policastro
Coordinador de Fotografía: Carlos N. Kwiek

Consejo Editorial: Jorge de Luján Gutiérrez y Juan Carlos Porras.

Servicios Exteriores: Francia: Danielle Raymond. **España:** César Litvak. **Italia:** Augusto Passarelli. **Nueva York:** Gustavo Cherquis.
Departamento Comercial
Director Comercial Coordinador: Raúl Sgaramella
Gerente de Nuevos Negocios: Carlos Biassoni
Jefa de Promoción y Publicidad: Cristina Janon
Administración
Director Administrativo Financiero: Rafael Pannullo
Gerente de Sourcing: Raúl Chayé
Departamento de Operaciones: Pablo Díaz Alberdi.

BILLIKEN COMPU es publicada en Buenos Aires, Argentina, por Editorial Atlántida S.A., Azopardo 579, Código Postal 1307, Tel.: 4331-4591/99. PUBLICACION MENSUAL. Revista, más CD Rom de regalo $ 7,90. Registro de Propiedad Intelectual en trámite. Impreso en Donnelley Cochrane Argentina. Editorial Atlántida S.A., editora de las revistas Billiken, Para Ti, Gente y la actualidad, Chacra y Negocios.
PRINTED IN ARGENTINA.
ISSN 1514-7312

Buenos Aires
Abril 2000
Número 7

¡Ataque al hacker!

página 6

Te revelamos todos las claves para que sepas cómo defenderte de estos ciberpersonajes y liberarte de sus redes.

Moda Otoño Sport

Para elegir en la Red. Hacé clic en lo que más te gusta y conocé los portales comerciales.

página 10

Chicos en la Red

Naveguitos, un nuevo lugar para los chicos.

Compu-Juego

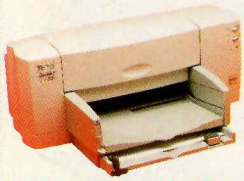
Buscá y ganá un programa Norton Internet Security 2000.

página 15

El CD de regalo

Eliminitorias europeas. Para participar con las selecciones más poderosas camino al Mundial del 2002. ¡Qué golazo!

página 16



página 10

El taller de Lucas

Prestá mucha atención porque desarmamos una impresora para que veas todas las piezas que la componen.

Ciberficción

Esperando señal: sorprendente cuento de Santiago Figuerero, un compulector.

página 20

Curso Word 2000

página 22

Esta vez te enseñamos cómo usar el corrector ortográfico para escribir sin errores.

Mac

BBS vs. Internet. Una alternativa que no podés dejar de conocer.

página 33

Aprendiendo con Internet

página 36

Regiones argentinas: un completo panorama por nuestra maravillosa geografía.

Windows 2000

La gran novedad del mercado y sus secretos.

página 38

¿De qué te reís?

Cosquillas en nuestro espacio de humor.

página 40

Ídolos en la Web

página 41

Batistuta, un lujo en tu propia pantalla.

El rincón del cibermúsico

página 44

¿Querés aprender a tocar la batería con la PC? No lo pienses más y manos a la obra.

Aconcagua 2000

Una misión llevada a cabo por verdaderos héroes. Nuestro reporte *on line*.

página 46

Diccio-enter

¡Páginas para coleccionar! Te vas a encontrar con todos los significados informáticos que no podés desconocer.

página 47

Cybershopping

página 49

¿Buscás una impresora *ink-jet*? Te damos cinco ideas.

Ilustración de tapa: Claudio Aboy

Super games

Juegos a mil por hora...

24 Hype: The Time Quest

Los simpáticos muñequitos de Playmobil se visten con armaduras y viajan a la Edad Media para vivir una gran aventura. ¡No te lo pierdas! (PC)

Corsairs **26**

Convertite en un verdadero corsario y tratá de cumplir las misiones que ordena el rey. (PC)

27 Matías, el héroe

Matías, el simpático personaje de historieta, se quedó dormido y tiene que superar una serie de obstáculos que aparecen en su sueño. ¡Que no se despierte! (PC)

Crazy Taxi

28

Los taxis más locos y rápidos del mundo dominan las calles de la ciudad. (Para tu Sega Dreamcast)

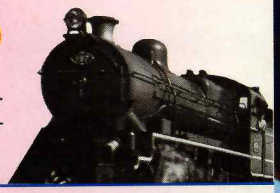
Combate en 3D

29

¡Llegó Pokémon Stadium con Ash, Pikachu y los demás! Sí, ahora vas a poder elegir a tus personajes favoritos.

Rail Road **30**

¿Te gustan los trenes? Entonces éste es tu juego. Vas a poder convertirte en un verdadero empresario ferroviario. (PlayStation)



31 Leo, leo...

Aprendé a leer con Polo y Pingüi. Estos simpáticos personajes se las ingenian muy bien para que los más chiquitos se encaminen en la lectura.

Sala de juegos **34**

La Confederación aterrizó en el barrio de Belgrano. Si sos un gamefanático, te esperan.

32

Aquí vas a encontrar la ayuda que estabas buscando para pasar los niveles más difíciles de tus juegos favoritos.

La cueva del truco

Preparate, vienen los hackers

CADA VEZ SON MÁS, Y ATACAN SOLOS O EN MANADA. PERO LA TECNOLOGÍA ESTÁ DE TU PARTE Y PODÉS VENCERLOS

Telefónica Advance

Suelen esperar la noche para atacar. Porque las líneas de comunicaciones están libres, y en las empresas las computadoras quedan trabajando solas. Y porque de noche mucha gente *internetea* aprovechando que las tarifas telefónicas son más baratas. La hora ideal para ***chatear*** y ***bajar archivos***.

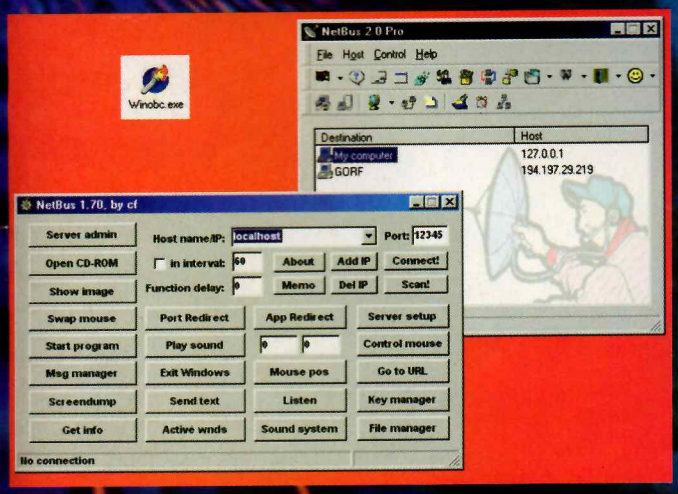
Comienza la invasión

No hay nada peor que abrir la puerta al enemigo. Y eso es lo que hacen quienes bajan tranquilamente archivos desconocidos de la Internet. Porque tienen un nombre ***muy*** parecido al de un juego carísimo, pero se ofrecen gratis. O porque en medio de un *chateo* un amistoso desconocido nos ofrece un archivo con un icono muy gracioso. Y además el desconocido es tan simpático... Así suelen empezar los problemas. Porque es uno de nosotros, el dueño de la compu, el que instala un programita inocente, que se transforma en un problemón.

Cliente y servidor, amo y esclavo

Seguramente acompañaste a tus padres al banco en algún trámite. Y viste cómo un empleado tipiaba datos en su teclado, miraba la pantalla, esperando una respuesta, y unos segundos después decía "ya está". Como sos todo un experto, te diste cuenta de que lo que el empleado escribía iba a parar a ***otra*** máquina, que controlaba todas las del banco. Ese invisible controlador es un ***servidor***, y las máquinas de los empleados se llaman ***clientes***. El empleado pide un dato, el servidor se lo entrega. Hasta aquí todo bien. Pero... ¿qué pasa si en ***tu*** compu se carga un programa ***servidor***, y alguien tiene en ***su*** máquina el ***cliente*** que puede pedir datos? Bien, ya te diste cuenta cómo trabaja el hacker.

Cada vez que tu máquina se conecta a Internet (si ese programa está instalado) una señal se transmite hasta la máquina de tu atacante. Si su compu está conectada, aparece en su pantalla un mensaje avisando que tu máquina está esperando órdenes. El hacker se frota las manos, sonríe, y se prepara para divertirse.

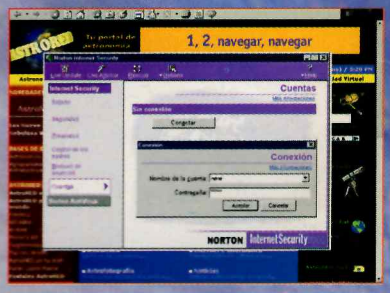


El Netbus, uno de los programas de control de máquinas favorito de los hackers. Puede hacer que se abra o cierre la puerta de tu CD, o borrar archivos de tu disco rígido.

Agradecemos la amable y experta colaboración de Claudio Pasik, de Next Vision, y de Julio Cella, de Symantec.

Identikit de un delincuente: este es el programa invasor *Netbus* en el momento de ser atrapado antes de instalarse en una PC de Billiken Compu. Y no es truco.

Después de instalar un *programa de seguridad*, cada usuario debe identificarse y determinar en una lista qué entrará en la máquina. Y los intrusos, ¡afuera!



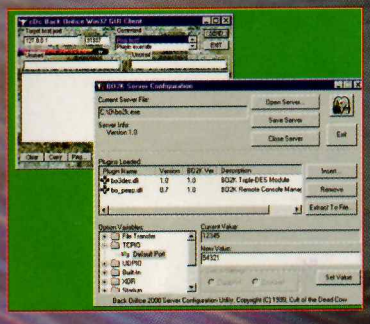
Iniciá tu defensa

Un ***hacker*** es alguien con conocimientos superiores de informática, y muy ***poco respeto*** por la casa ajena. Y alguien peor es el ***cracker***. Esa palabra se reserva para los que ingresan a un sistema sin autorización (como el hacker) pero ***roban*** datos como los números de tarjetas de crédito o las contraseñas de cuentas bancarias, ***borran*** archivos importantes, ***dificultan*** o interrumpen las comunicaciones o abren, leen y modifican mensajes privados. Un ejemplo de meses atrás fue el ataque al sitio Yahoo de Estados Unidos, que durante horas no pudo atender a sus clientes porque alguien les había enviado miles de pedidos falsos casi al mismo tiempo; o en marzo, cuando un sitio educativo de Buenos Aires vio cómo borraban el contenido de sus páginas durante más de medio día.

Con ayuda de mis amigos

No te preocupes, no estás solo frente al peligro. En nuestro país hay varias empresas dedicadas a la ***seguridad informática***, y sus expertos nos contaron qué hacer antes y después de un ataque. Contamos con ***dos armas***: una es gratis y la otra, bastante barata. La primera se llama ***precaución***, y sus proyectiles son los consejos que verás en el recuadro al pie de página. La segunda son los ***programas de seguridad***. Entre ellos hay antivirus y barreras contra intrusos, que no es lo mismo. Los ***antivirus*** actúan revisando archivos que ya están en tu máquina, o que están bajando por la Internet, porque vos decidiste que entren en tu compu. Las ***barreras***, que tienen el nombre técnico de *firewall*, impiden la entrada de intrusos, bloqueando la entrada a la compu de todos los datos que no están autorizados. Antes de conectarte a Internet, en una lista marcás qué puede entrar o no. Y el hacker queda afuera. Porque aunque él sea muy capaz, la tecnología está de tu parte. No lo olvides.

Rubén Borlenghi



Los sitios de Internet y los bancos suelen usar computadoras como estas, y los hackers el *Back Orifice* para atacarlas. Pero hay programas para detectarlos y detenerlos.

consejos y preguntas de los expertos

- **Los buenos antivirus tienen actualizaciones mensuales. Y en caso de emergencia, semanales. *¿Cuándo fue la última vez que actualizaste tu antivirus?***
- **No te distraigas. No digas "no sé de dónde salió ese archivo". *Alguien lo cargó en la máquina*. ¿O hay espías escondidos en tu placard?**
- **Los mejores programas de seguridad para PC cuestan *menos de 100 pesos*. ¿Cuánto cuesta tu computadora?**
- **Las copias "piratas" de juegos pueden tener virus y programas invasores. Los programas originales de las empresas serias salen revisados de la fábrica. *Vos elegís*.**

Otoño canchero y súper sport

PARA EMPEZAR ESTA ESTACIÓN CON EQUIPOS CÓMODOS, NADA MEJOR QUE ESTAS PROPUESTAS ACCESIBLES TAMBIÉN DESDE LA WEB

Mochila de Adidas amplia y liviana para llevar todo lo que necesitás. ***www.adidas.com***

Buzo abierto de Mistral, ideal para los primero fríos. ***mistral.com.ar***

Jean *neo-hippy* de Benetton, confortable y muy *fashion*. ***www.benetton.com***

Por: Patricia Delmar/ Producción: Florence Argüello/ Fotos: Juanjo Bruzza.

El sueter a rayas es resuave y abrigadito. De Mac Body. El buzo es de Benetton. ¿Lindo, no?
www.benetton.com

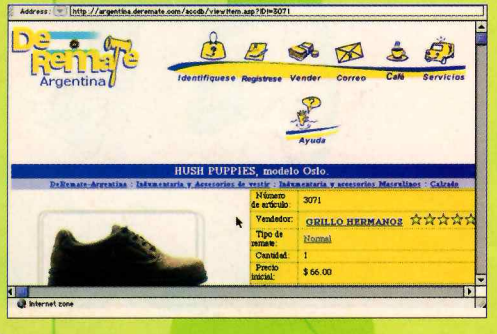
Para salir de paseo, nada mejor que esta gorra de Mistral.
www.mistral.com

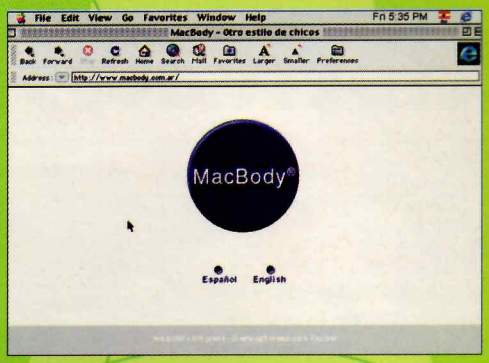
Pantalón amplio y resistente, de John L. Cook.
www.johncook.com

Camisa a cuadros, muy *country*, de Benetton.
www.benetton.com

Para estar a tono con tu PC, Mac, PlayStation, Nintendo o Sega... da unas vueltas con tu mejor amigo o amiga y divertite intercambiando datos y trucos. El cibermundo es tuyo, y en otoño el viento hace caer hojitas que nos traen ideas para jugar y pasarlo bien.

Zapatillas para todo terreno, de LA Gear.
www.lagear.com





Remera y chaleco de John L. Cook.
www.johncook.com

Pollera maxi, muy otoñal, de Mac Body.
www.macbody.com.ar

Sandalias para andar y andar, sin parar, de Grimoldi.
www.grimoldi.com

Ciberdatos

OPCIONES MÚLTIPLES PARA ELEGIR POR INTERNET Y CONOCER + DETALLES

calentitos

Para disfrutar de ellos en cualquier momento, los buzos hoy marcan el ritmo con texturas suaves y colores cálidos.
(de Benetton y Mistral)

www. city-e.com

¡A correr!

Flexibles, cómodas, ligeras, indispensables... el mundo de las zapatilas es infinito. ¡Elegí!

www.lagear.com | **www.adidas.com**

estilo fred durst

Para lucirte como el cantante de Limp Biskit, para vos...¡una gorra!
(de Benetton y Mistral)
www.elsitio.com.

infaltables

Anchos, angostos, con broche, cierre, pinzas o bolsillos. Un modelo para cada gusto.

www.johncook.com
www.macbody.com.ar
www.altopalermo.com.ar
www.secret-spot.com

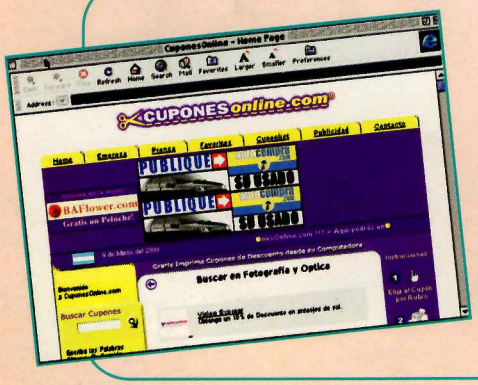
festival Mochila

Para guardar de todo y encontrar lo que buscás en perfectas condiciones, hay formatos de mochilas para chicos y grandes. **(de Benetton y Mistral)**

http://shopping.altavista.com

Portales. com

EN EL CIBERMERCADO, TODO ES POSIBLE Y LA VELOCIDAD SE ACELERA... ¡PROBÁ!

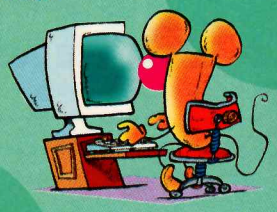


para comprar

Navegación y shopping se está convirtiendo en una manía para muchos fanáticos de la Red. Sin duda, es una herramienta práctica e ideal para hacer puntería y cazar la mejor pieza, al mejor precio. Además, hay descuentos y regalos.

www.cuponesonline.com
www.starmedia.com
www.superdescuento.com

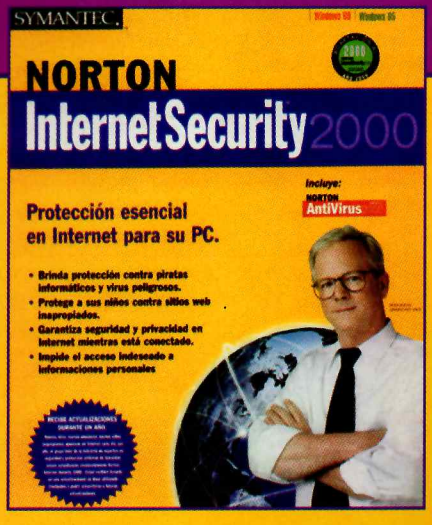
Un nuevo sitio en Internet: Naveguitos



Naveguitos, ya está en línea. Ahora, chicos ustedes mismos pueden tener su propia nave y recorrer todo un universo de diversión, con juegos interactivos, deportes y novedades. También tendrán acceso, entre otras cosas, a recetas, contenidos escolares, chateo y envío de mensajes. Y el lanzamiento comenzó con un concurso interesante: se sortearon diez impresoras color entre los participantes que se registraron, así que ¡mucha atención con futuros sorteos!
www.naveguitos.com.ar es su dirección y para informes podés enviar tu e-mail a la dirección **info@naveguitos.com.ar.**
¡A navegar!

Un sitio en la Red donde los chicos son protagonistas y con un montón de información súper *cool*. ¡Imperdible!

Participá y ganá



¡ENCONTRÁ LAS FOTOS ESCONDIDAS Y GANÁ UN PROGRAMA NORTON INTERNET SECURITY 2000. HAY 10 PREMIOS, ASÍ QUE ¡APURATE!

Descubrí **3 (tres)** imágenes idénticas a esta: escondidas en diferentes notas de este número, sin incluir esta página. **¿Cómo se participa?** Solamente tenés que mandar un sobre con tus datos a: **Billiken Compu/ Compu-Juego/ México 139 / 1307 Capital** e indicarnos tu nombre, edad, teléfono, e-mail (si tenés), dirección y código postal. Y lo más importante: en su interior, señalá el número de las páginas donde encontraste las tres fotos.
Habrá **diez** Programas de NORTON Internet Security 2000 para los diez lectores ganadores.
Este súper programa ofrece protección esencial en Internet para tu PC, además de defenderte contra piratas informáticos y virus peligrosos. También puede resguardarte contra sitios Web inapropiados, garantiza seguridad y privacidad en Internet mientras estás conectado/a e impide el acceso indeseado a informaciones personales y... además de todo eso, incluye al famoso Norton antivirus 2000. **¡Divertite con nosotros!**

Billiken Compu
Compu-Juego
México 139
C.P. (1307)
Capital

Rumbo al Mundial de

Fútbol 2000 ELIMINATORIAS EUROPEAS ¡gooooool!

REALIZADO EN 3D Y CON LOS PLANTELES COMPLETOS DE LAS SELECCIONES EUROPEAS, ESTE CD TE TRAE TODA LA EMOCIÓN DEL FÚTBOL

Para instalar **Eliminatorias Europeas** colocá el **CD** en la lectora, y aparecerá una pantalla de presentación con **tres** botones. **1.-** Cliqueá **Instrucciones** para conocer los requerimientos del juego. Allí encontrarás controladores (*drivers*) para tu tarjeta de video si llegás a necesitarlos. **2.-** En caso de que no tengas Direct X instalado en la compu, también tendrás que hacerlo con un clic en **Instalar DirectX 7.0** y después instalar el juego. **3.-** Ahora sí llegó el turno de la instalación: sólo tendrás que cliquear en **Instalar *Eliminatorias Europeas***.

Modos de juego

Eliminatorias Europeas ofrece tres modos de juego: **amistoso**, **liga** y **copa**. Para jugar un **amistoso**, sólo hay que seleccionarlo en la pantalla inicial y escoger dos equipos. Así de fácil. Para cualquiera de los otros modos, hay que elegir **COMPETICIÓN** y después **LIGA** o **COPA**. Cada una de estas alternativas, a su vez, se puede modificar definiendo el número de equipos, el modo de eliminación y la cantidad de rondas. Con este juego vas a vivir la emoción del fútbol.

Requerimientos mínimos:

Pentium 166 MMX c/tarjeta aceleradora 3D o
Pentium II 233 Mhz (sin tarjeta aceleradora)
32 MB de memoria RAM
CD 4X
Windows 95/98
DirectX 6.1 o superior

El árbitro puede ser más o menos estricto, según como vos quieras. Con un árbitro riguroso hay que tener cuidado, porque las amonestaciones llegan rápido.

Hay ocho cámaras diferentes para ver los partidos. Elegí la que te parezca más cómoda. Algunas siguen la acción muy de cerca y otras desde más lejos. Podés cambiar de cámara con las teclas del 1 al 8.

002

Juego Completo

Controles

Teclado 2 es la configuración predeterminada para jugar de a uno. Para jugar de a dos con el mismo teclado, hay que elegir teclado 1 y teclado 2. Todo es configurable: incluso crear una distribución a tu medida. Si usás un *joystick* podés sumarle algunas teclas (del teclado) si no tiene botones suficientes. Para controlar a tu equipo tenés 8 para el jugador que lleva la pelota y 5 para la actitud del equipo. Las teclas cambian de función según qué equipo tiene la pelota.

Para el equipo
F8: Actitud defensiva.
F7: Volcar el equipo hacia la derecha.
F6: Volcar el equipo hacia la izquierda.
F5: Actitud ofensiva.
F4: Anular tácticas.

Para el jugador
F9: Patear al arco / tirarse a los pies.
F10: Pase corto / marcar.
F11: Acelerar.

Dirigir al jugador

En la pantalla OPCIONES se ajustan todas las variantes del juego, desde el clima hasta la duración del partido, pasando por el nivel de detalle gráfico, la habilidad del arquero y los niveles de sonido.

A cada equipo se le puede definir una táctica haciendo clic en los signos + y - que se aplican a cada línea de jugadores. Haciendo clic en el círculo vacío, la línea cambia de configuración con la misma cantidad de hombres.

En esta pantalla se arman los distintos certámenes. Las copas pueden organizarse por grupos o eliminación directa y las ligas serán de una o dos rondas. En ambos casos, la cantidad de equipos puede variar entre cuatro y treinta y dos.

En la pantalla CAMBIAR, a la que se accede desde la pantalla del equipo, se pueden modificar todas las características de los jugadores, incluso el aspecto físico. Podrás diseñar jugadores a tu medida y gusto.

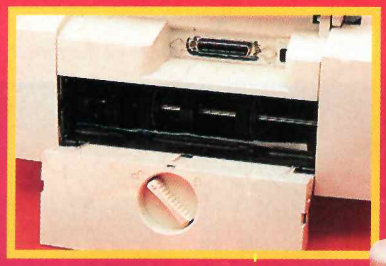
En la pantalla principal, haciendo clic en EQUIPOS, se puede modificar la ropa de los seleccionados y crearles nuevas camisetas. Cada equipo dispone de dos conjuntos, el oficial y uno suplente.

Para jugar un amistoso sólo hay que elegir dos equipos. Las barras de color debajo de cada uno, indican su potencial en cuatro áreas: arquero, defensa, ataque y mediocampo.

el taller de Lucas

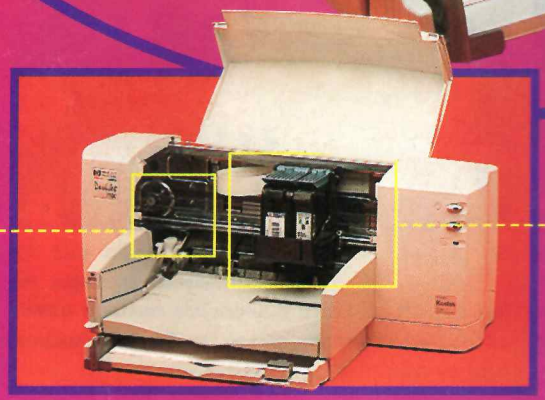
Secretos de t

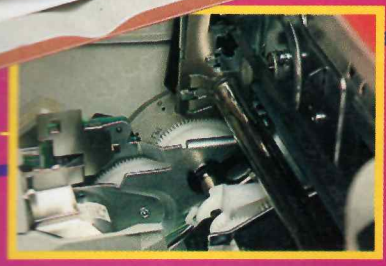
Todas las impresoras necesitan dos *cables*: el que las conecta con la compu y el que les trae energía. Conviene que estén prolijos, nunca apretados por otro equipo y sin roturas en el plástico protector.



Una pesadilla: se *traba o rompe el papel* mientras se imprime. Una solución: algunas máquinas tienen una cómoda *tapa trasera* para retirar los trozos e imprimir otra vez...

En el corazón de la máquina, el *motor* que impulsa a los cartuchos de tinta. La *correa* en primer plano tiene dientes en relieve para que no resbale .





El *soporte* de los cartuchos es una pieza de precisión, controlada por un circuito que los coloca en el lugar exacto.

nta y papel

TU IMPRESORA ESCONDE UNA MARAVILLA MECÁNICA. AQUÍ TE CONTAMOS CÓMO FUNCIONA.

En un costado del cartucho están los contactos que traen las órdenes de disparo. No los toques porque podrían arruinarse.

Desde que Gutenberg dejó casi sin trabajo a los monjes que copiaban libros a mano muchas personas quisieron tener una imprenta. Y nunca fue tan fácil imprimir como en el siglo veinte: por menos de doscientos pesos se consiguen impresoras maravillosas, chicas, livianas y prolijas. Muy diferentes de las antiguas prensas de varios metros de largo que producían pocas copias por hora.

Agujas, tinta, láser y cera

Hay muchos modelos de impresoras para computadora. Algunas usan agujas metálicas que dibujan golpeando una cinta entintada contra el papel. Se las llama ***impresoras de agujas o de impacto*** e imprimen facturas en los comercios. Estuvieron entre las primeras que se conectaron a las computadoras personales anteriores a la PC, como las respetables Commodore. Sobrevivieron hasta ahora porque son muy sólidas e imprimen rápido, pero representan los dibujos como sucesiones de puntos bastante separados. Otras, como las que usan el sistema de ***chorro de tinta***, son actualmente las reinas del trabajo hogareño. Las impresoras con ***sistema láser*** son algo más caras, y no tan comunes fuera de una oficina. Un cuarto tipo emplea ***cera*** coloreada, que se mantiene tibia hasta el momento de colocarla en el papel. Este tipo de máquinas produce unas imágenes de gran calidad, bastante parecidas a las fotografías, pero son mucho más caras y de uso profesional.

Chorros, gotas y burbujas

En todas las impresoras de chorro de tinta una ***gota*** de tinta muy pequeña impacta contra el papel y se queda allí hasta secarse. Junto a ella caen otras hasta formar la imagen. En realidad, esa ***tinta*** es un líquido bastante parecido al agua, en el cual hay partículas de polvo de color, un ***mineral molido*** en granos muy chicos. El líquido tiene sustancias que secan rápido, pero si mojás un impreso de éstos, se corre, porque los minerales vuelven a disolverse.

Agradecemos la colaboración de Hewlett-Packard Argentina

Los *cartuchos* de tinta son generalmente dos; uno con tinta *negra* y otro con tres depósitos con tinta *amarilla*, *magenta* y *cian*.

La tinta tiene solventes especiales para mantenerla líquida.

burbujas o empujones

En el sistema térmico se calienta la tinta hasta que formar una ***burbuja***, que se dilata y empuja un poco de tinta fría que está en la ***tobera*** y toma la apariencia de una gota para dar contra el papel. En el otro sistema, un material que se dobla cuando recibe un pulso de electricidad aprieta rápidamente una pared de la tobera. Igual que cuando alguien pisa con descuido una manguera de riego, la presión expulsa un poco de tinta. Y así miles de veces por minuto.

Mandame tus dudas por e-mail: billikencompu@atlantida.com.ar

Esperando señal

Odio tener que esperar señal... ¡Ah! Están ahí, hola, me llamo Juan Conté. Voy a contarles una historia, mi historia.

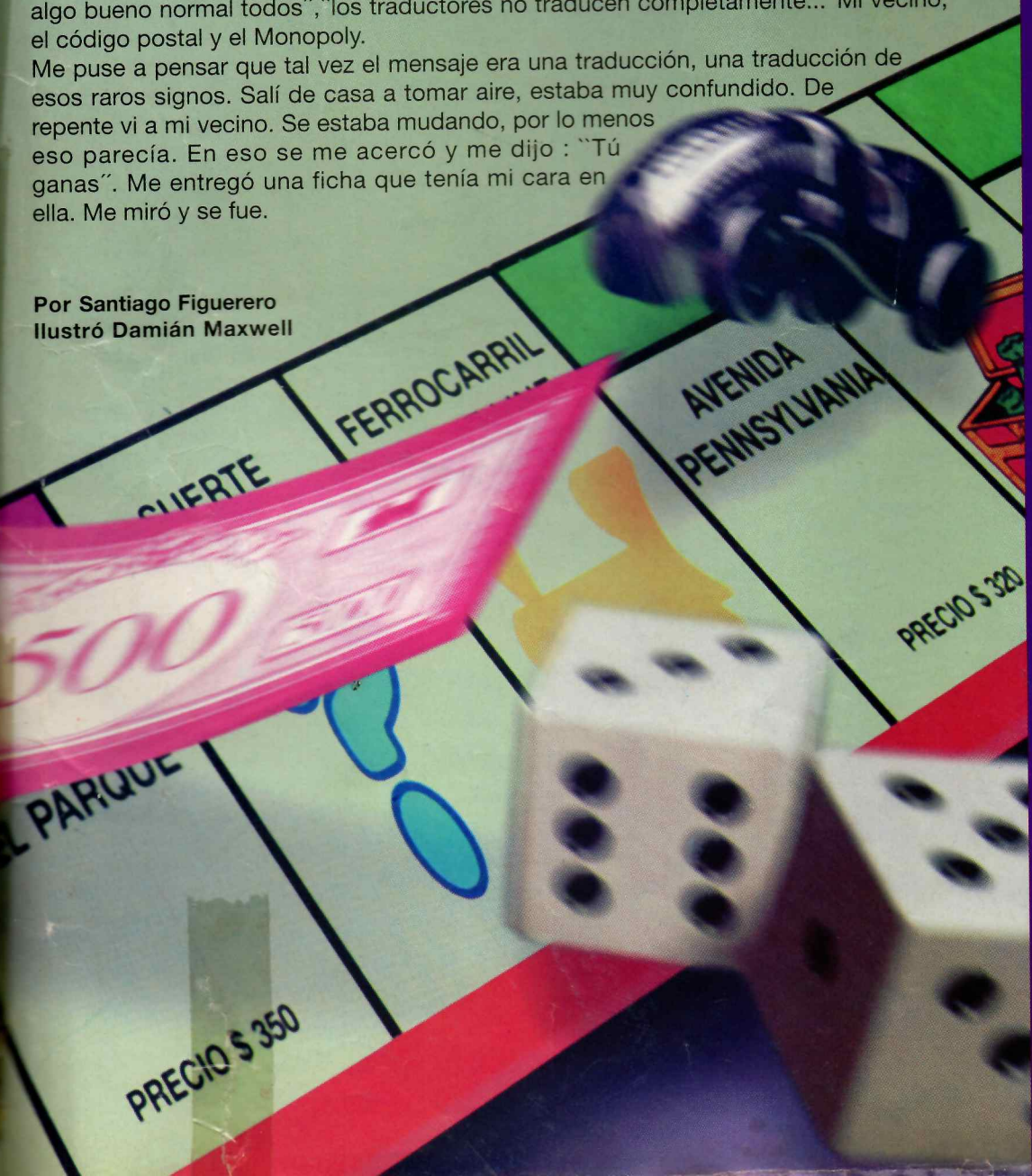
Todo empezó allá a principios del año 2000. Yo estaba en la era de la Internet y me comunicaba con mis amigos por e-mail. Un día yo estaba en una página rarísima, a la que sólo se podía entrar con unos códigos que no sé como hice para conseguirlos. La cuestión era que daban una dirección de e-mail que era ``algo@wormon´´. Me pregunté de quién sería esa dirección tan rara y le mandé un e-mail que decía ``Hola, ¿quién es o qué es algo ?´´. A los pocos días me respondió así ``Yo algo bueno normal todos´´. No entendí nada. Se me hacía tarde, tenía que entregar un cuento para Inglés y ni siquiera lo había escrito. Salí rápido de casa y me crucé con mi vecino, un hombre mayor, siempre fue igual, nunca creció. Me acuerdo que siempre de chiquito iba a su casa a jugar al Monopoly. Pasé por Chip World, una casa de computación y le pedí al señor el mejor traductor de Inglés - Español que tuviera. Escribí el cuento y lo traduje. Le entregué el cuento a la maestra, me lo corrigió y me puso un tres, me dijo: "Buena historia, pero muy incompleto". Lo leí y era verdad, le faltaban muchas palabras. Fui a quejarme a Chip World y el dueño dijo ``que los traductores no traducen completamente, y tienen errores´´. Volví a casa enojado y prendí la compu.

Entré a Internet y empecé a navegar por ahí. Volví a la misteriosa página de la dirección de e-mail. Ingresé el código, pero me equivoqué en el último número y entré a otra página. No era como una página, era como la página principal de una computadora, pero no era de la mía. En ese momento recordé que el código que ingresé al azar la primera vez era el código postal de casa. Era muy raro. Intenté mover el mouse y apareció en la pantalla una cosa toda verde y negra, era rarísima. Era como un cuadrado, parecía un tablero de Monopoly. Cada casillero parecía ser un país. En todos había una casita, en todos menos en Argentina. En el medio parecía haber una casita en construcción, a punto de ser terminada. Arriba había un satélite y decía, apuntando a una casita parecida a la mía "en contacto".

De repente me acordé de que, con el número que entré equivocado se formaba el código postal de mi vecino. Volví a mirar la pantalla. Algo pasó. De repente apareció una nota de mi servidor diciendo que la página era pirata y que había un error en el sistema. Me puse a jugar a "Contact Alien", un jueguito de mi compu. Durante el juego aparecieron unos signos parecidos a los que había en esa rara página. Todo vino a mi cabeza "Yo algo bueno normal todos","los traductores no traducen completamente..."Mi vecino, el código postal y el Monopoly.

Me puse a pensar que tal vez el mensaje era una traducción, una traducción de esos raros signos. Salí de casa a tomar aire, estaba muy confundido. De repente vi a mi vecino. Se estaba mudando, por lo menos eso parecía. En eso se me acercó y me dijo : "Tú ganas". Me entregó una ficha que tenía mi cara en ella. Me miró y se fue.

Por Santiago Figuerero
Ilustró Damián Maxwell

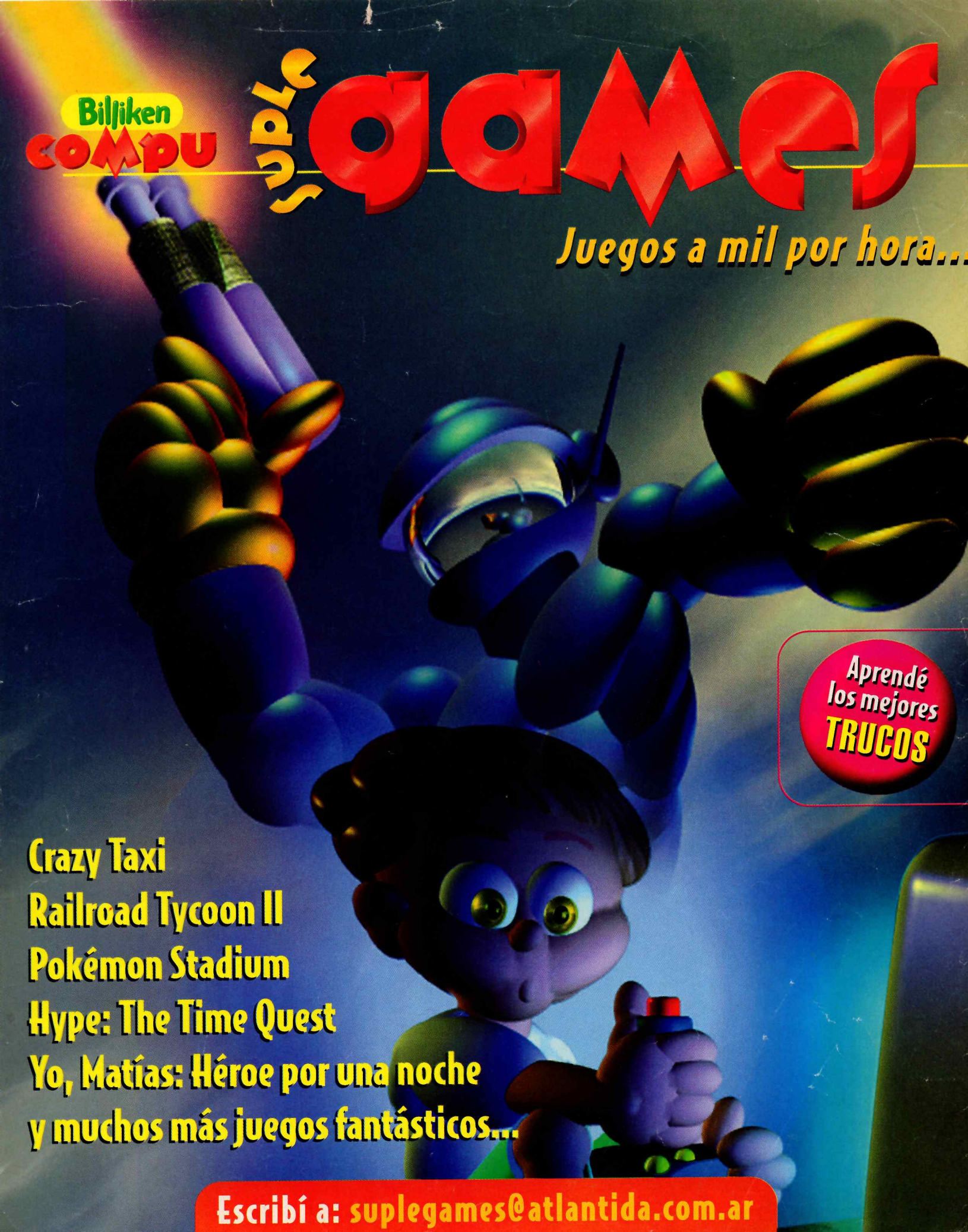


¡Los lectores participan!

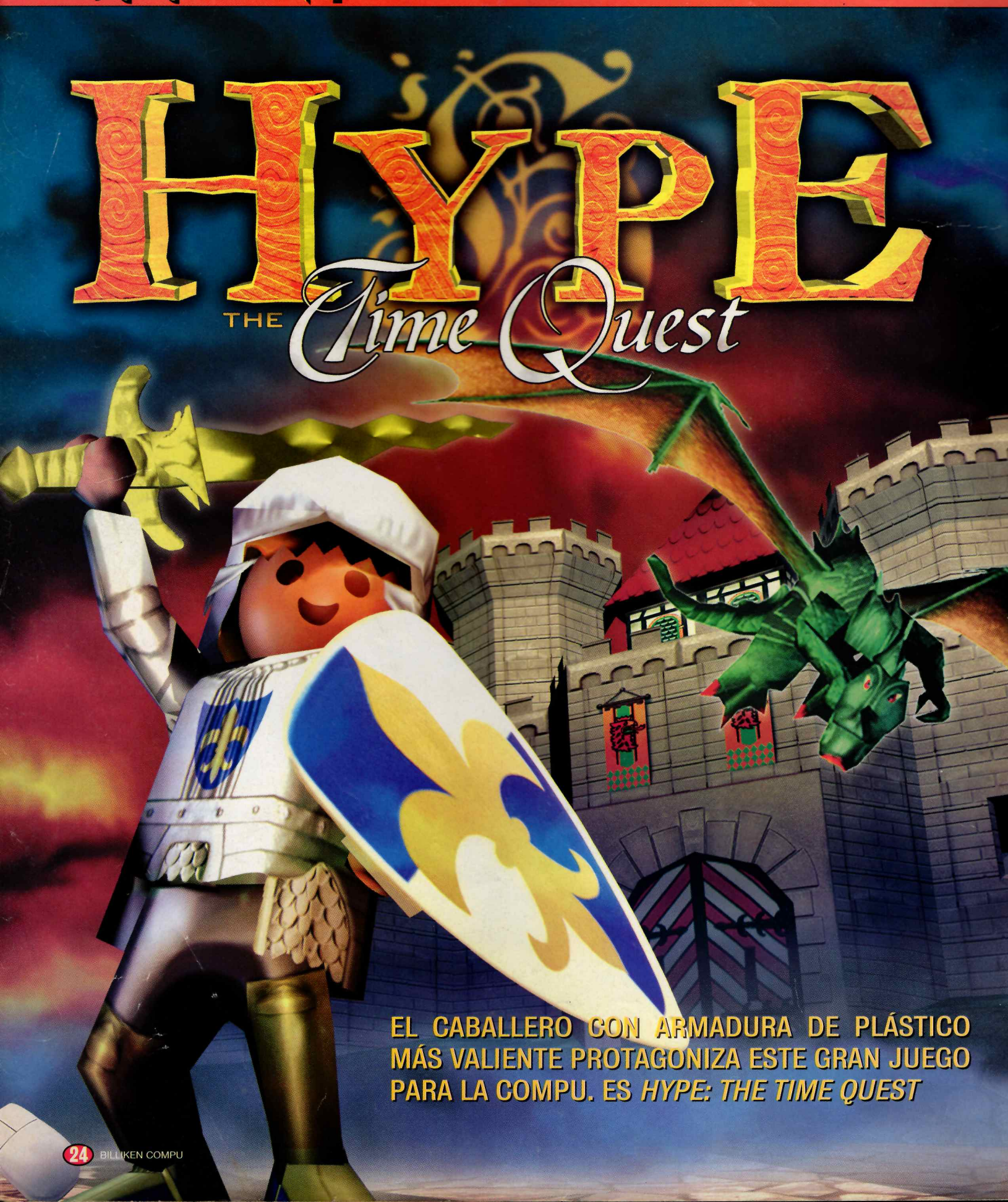
Sigue llegando material a Billiken Compu. Seleccionamos nuevamente un cuento, porque nos pareció que era merecido destacarlo. Se trata de una historia creada por el joven Santiago Figuerero (13), de Buenos Aires. ¡Muchas gracias por continuar en contacto permanente con nuestra redacción!

FICHA DEL AUTOR:

Nombre: Santiago Figuerero (Tati)
Edad: 13 años
¿PC o Mac?: PC
Hobbies: Jugar con la compu, leer.
Deportes: fútbol, esqui, tenis
Libros: un poco de todo
Películas: Volver al futuro I, II y III, y Matrix.
Sección preferida de Billiken Compu: La cueva del truco.


Biljiken
COMPU
Suple
games
Juegos a mil por hora...
Aprendé los mejores TRUCOS
Crazy Taxi
Railroad Tycoon II
Pokémon Stadium
Hype: The Time Quest
Yo, Matías: Héroe por una noche
y muchos más juegos fantásticos...
Escribí a: suplegames@atlantida.com.ar

HYPE THE Time Quest



EL CABALLERO CON ARMADURA DE PLÁSTICO MÁS VALIENTE PROTAGONIZA ESTE GRAN JUEGO PARA LA COMPU. ES *HYPE: THE TIME QUEST*

ranking	
ARGUMENTO	8
GRÁFICA	9
SONIDO	9
DIVERSIÓN	8
PROMEDIO	8,5

Una aventura de juguete

Playmobil y Ubi Soft se pusieron de acuerdo y lanzaron esta gran aventura ambientada en el universo **Playmobil** de la Edad Media. Si piensan que el juego no tiene **clima** porque los personajes son muñequitos animados, están equivocados. Los diseñadores consiguieron darle mucho dramatismo a los escenarios y los personajes son mucho más expresivos de lo que se podría suponer, tratándose de juguetitos tan simples.

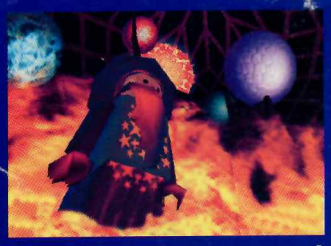
El personaje central de la historia es **Hype**, un caballero joven e inexperto al servicio del rey **Taskan IV**. Hype tiene que llevar a cabo una tarea que parece ser excesiva para sus fuerzas (las aventuras siempre son así). Convertido en piedra y enviado al pasado por el malvado **Barnak** (Black Knight Barnak), tiene que volver al presente hallando los **cristales** que permiten viajar en el **tiempo**. La mayor parte de la aventura se desarrolla en los alrededores del castillo, durante los reinados de los sucesivos reyes Taskan, desde el primero al cuarto y, para completarla, Hype tendrá que hacer varios viajes temporales hacia atrás y hacia adelante hasta derrotar al malvado Barnak y reunirse con su prometida, la princesa **Vibe**.

En su camino, Hype conocerá al mago **Gogoud**, volará en un amigable y parlanchín dragón, aprenderá magia y enfrentará muchos peligros, como lobos y caballeros enemigos. Desde el punto de vista gráfico, el juego es excelente. Los **escenarios** son grandes y espaciosos, los efectos de luz son de lo mejor y los personajes tienen cada uno su propio carácter y se mueven de manera convincente. A pesar de ser sólo muñecos, estos personajes nos regalan una gran aventura.

Diego Sasturain

Hype tiene todos los ingredientes de las aventuras ambientadas en la Edad Media: dragones, caballeros, doncellas y magos incluidos.

Este bosque infestado de murciélagos es uno de los maravillosos e inquietantes escenarios que Hype deberá atravesar.



La magia posee un papel importante en el juego y Hype tendrá que aprender algunos hechizos para lograr su objetivo.

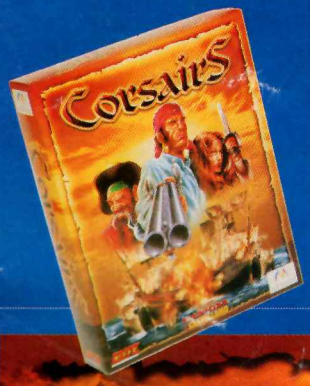
Los diálogos y la información acerca de los personajes aparecen en prolijas ventanas de lectura clara y sencilla.

A lo largo de su largo viaje en el tiempo, Hype habrá de enfrentarse con enemigos realmente extraños.

ficha **Nombre:** Hype: The time Quest - **Distribuidor:** Microbyte - **Editor:** Ubi Soft - **Compañía:** Ubi Soft - **Dificultad:** Media - **Jugadores:** 1 - **Requerimientos mínimos:** PC Pentium 200 MMX, 32 MB de RAM, CD 6X, tarjeta aceleradora 3D, Windows 95/98.

El Caribe está que arde

UN JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL AMBIENTADO EN EL SIGLO XVII



ranking

ARGUMENTO	7
GRÁFICA	7
SONIDO	6
DIVERSIÓN	8
PROMEDIO	7

Corsairs combina elementos de aventura con otros de estrategia en tiempo real. Nombrado *corsario*, el jugador debe cumplir las órdenes de los gobernadores de las islas del Caribe, donde las potencias navales están en guerra. Estas órdenes parecen sencillas, y consisten, por ejemplo, en **capturar** un puerto enemigo. Sin embargo, las **misiones** se complican bastante porque para atacar un puerto, primero hay que armar una **flota**, y para ello hay que capturar barcos o construirlos, y para lograrlo hay que tener **plata**... y así. Un detalle interesante es que en cada **puerto** amigo hay un **mercado** y los jugadores pueden ganar dinero comerciando con seda, azúcar y otras mercaderías. Esta estructura no da un segundo de descanso y hace que **Corsairs** sea un juego atrapante y entretenido.

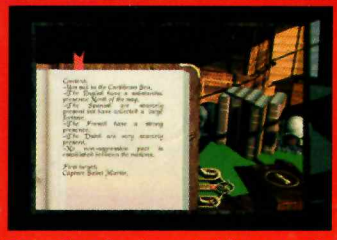
Andrés Rotaina

Los abordajes no sólo se deciden por la cantidad de hombres, sino que también cuenta la habilidad para controlar a los marineros en tiempo real.

Los gráficos son los clásicos en un juego de estrategia en tiempo real, detallados y prolijos. Te van a gustar.

Al comienzo vas a encontrar una serie de tutoriales que otorgan certificados extendidos por el rey.

El control de los barcos requiere un poco de práctica y el diseño de los menúes no es tan claro como en otros juegos.



Terminada la misión, verás nuevas instrucciones esperándote. Serán cada vez más difíciles y complejas.

ficha

Nombre: Corsairs - **Distribuidor:** Microbyte - **Editor:** Microïds - **Compañía:** Microïds - **Dificultad:** Variable - **Jugadores:** 1 - **Requerimientos mínimos:** PC Pentium 166 MMX, 16 MB de RAM, 30 MB de espacio en disco, video SVGA compatible con Direct X, CD 4X, tarjeta de sonido, Windows 95/98.

Del papel al monitor

EL SIMPÁTICO MATÍAS TUVO UNA NOCHE TERRIBLE

Matías, el simpático personaje de **Sendra**, tuvo una serie de extraños sueños y necesita convertirse en **"Héroe por una noche"**, superar todos los peligros que lo acechan y encontrar la salida. Sus sueños están relacionados con temas que aparecen en la historieta, como la escuela, la playa, la hora de bañarse y las cremas de la mamá, entre otros.

El juego está estructurado en niveles como un *arcade* clásico (con plataformas, cintas deslizantes, escaleras y obstáculos que se mueven) en los que hay que recolectar todas letras **"Z"** para pasar al siguiente. Para conseguirlo, nuestro querido amigo camina, salta y sube escaleras. Estos movimientos parecerían suficientes, pero el mecanismo de control es muy limitado. Por ejemplo, no se puede guiar a Matías durante los saltos y una vez que se presionó una tecla resulta imposible volver atrás rápidamente con la tecla contraria. Además, sólo se utilizan las **flechitas** del teclado, por lo que para subir una escalera y saltar hay que usar la misma tecla (la flecha hacia arriba) y esto es un poco confuso.

Después de un rato, cuando uno se acostumbra a los controles, el juego se desarrolla normalmente, aunque es un poco lento y requiere mucha atención y cuidado. Los gráficos son claros, coloridos y el diseño de los fondos tiene un estilo muy particular, que lo distingue de cualquier otro juego.

Desarrollado por Caimán y editado por PC3, **Yo, Matías** es una muy buena idea y mantiene el estilo de la historieta, pero tiene algunos problemas.

Analía Firpo

ranking

ARGUMENTO	6
GRÁFICA	6
SONIDO	5
DIVERSIÓN	5
PROMEDIO	5,5

En este juego, cada vez que se pierde una vida hay que empezar la pantalla desde el comienzo.

Las "Z" mayúsculas están dispersas por todos lados y llegar hasta ellas puede ser complicado.

Yo, Matías cuenta con dos niveles de dificultad que se diferencian en la resistencia a las caídas.

Su diseño es muy original y los fondos son muy coloridos.

Se ha logrado recrear muy bien el espíritu de la famosa tira cómica.

ficha

Nombre: Yo, Matías: Héroe por una noche - **Distribuidor:** PC3 - **Editor:** PC3 - **Compañía:** Caimán - **Género:** Arcade -
Requerimientos mínimos: PC Pentium 133, Windows 95/98, 16 Mb de RAM, video SVGA de 2 Mb compatible con Direct X, CD ROM 4X.

TANKING	
ARGUMENTO	8
GRÁFICA	9
SONIDO	9
DIVERSIÓN	10
PROMEDIO	9

Los taxis más rápidos del mundo

SEGA LANZA UN NUEVO TÍTULO DE MANEJO ORIGINAL Y ESPECTACULAR

CRAZY TAXI™

Si estás cansado de los juegos de carreras de autos, ya sea Fórmula 1, rally, o lo que sea probá **Crazy Taxi** que llega a la Dreamcast. Es un título que va a marcar una época y está destinado a ser un clásico. La compañía de taxis creada por Sega tiene todo lo necesario para estar horas y horas jugando frente a la pantalla. Aquí la carrera es sólo contra el tiempo y el objetivo es llevar pasajeros de un punto a otro en el menor **tiempo** posible. Cuanto más **rápido** se lleva a los pasajeros, más puntos se reciben, y si no se llega en el tiempo establecido, el pasajero abandona el auto y...¡se lleva los puntos! Además, hay puntos de premio por realizar trucos y piruetas (**combos**) como zigzaguear entre los los autos sin rozarlos o pegar un gran salto. Para llegar a tiempo y sumar puntaje, hay que manejar realmente rápido.

Sin embargo, en Crazy Taxi los peatones siempre se apartan a tiempo y todos salen ilesos de los peores choques. En cuanto a los **controles** y la **gráfica**, ambos son **excelentes**. Este es un juego tipo *arcade*, fantástico, y permite el manejo más frenético sin problemas, los autos se comportan muy bien y responden al instante y con precisión. Los gráficos son de lo mejor en cuanto a realismo, si bien la ciudad de modo arcade es más detallada que la desarrollada especialmente para la versión de Dreamcast.

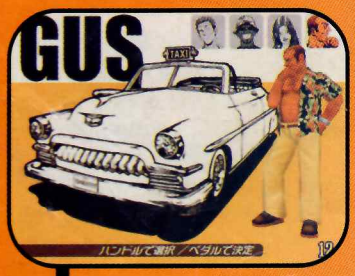
Andrés Rotaina

Los taxistas de esta compañía pueden hacer las cosas más increíbles con sus autos sólo para llegar a tiempo.

¿Cuándo se vio un taxi descapotable? Sólo en este juego. Aunque parezca raro, los pasajeros no se vuelan.

Los escenarios son muy reales y tienen todos los detalles de las ciudades de verdad, como árboles y negocios.

ficha **Nombre:** Crazy Taxi - **Editor:** Sega - **Compañía:** Sega - **Jugadores:** 1 - **Dificultad:** Media - **Periféricos:** Memory Pack y Analog Steering Wheel.



Hay cuatro taxistas para elegir y cada uno maneja un coche clásico.

La conversión de máquina de salón a consola es excelente.

Crazy Taxi es un juego sencillo de jugar, divertido y amigable.

Todos contra todos en tu consola

POKÉMON STADIUM, EL JUEGO QUE FALTABA EN LA N64 TE INVITA A VIVIR UNA VERDADERA AVENTURA

ranking

ARGUMENTO	8
GRÁFICA	9
SONIDO	8
DIVERSIÓN	9
PROMEDIO	8.5

Game Boy
Pokémon Stadium está orientado a integrar la Game Boy y su hermana mayor. Incluso se pueden jugar los juegos de la portátil en la N64.

Pokémon Stadium es el más reciente juego lanzado por Nintendo basado en los simpáticos monstruos de bolsillo. Su característica más importante es la posibilidad de cargar en la N64 los Pokémon obtenidos y entrenados en los juegos originales de **Game Boy**, con estadísticas completas y todo. Para tal fin, la edición de este juego incluye el **Transfer Pak**, un nuevo periférico lanzado por Nintendo que se coloca en el control de la N64 y funciona como un adaptador que permite leer los cartuchos de Game Boy e intercambiar información. Excelente para todos los "pokemaníacos", que ahora pueden enfrentarse en terribles torneos ***multiplayer*** de hasta cuatro jugadores con sus propios Pokémon y pasárselos unos a otros.

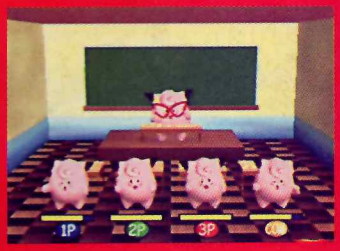
Los **combates**, al igual que en la versión original, son por turnos, a la manera de los juegos de rol, y se pueden modificar los tiempos de ataque y otros parámetros.

Si bien está orientado a los que tienen los juegos Pokémon para Game Boy, quienes no los tengan no se quedarán afuera, ya que hay un modo en el que se puede competir utilizando sólo los **monstruos** (en sus versiones básicas) que están incluídos, aunque sólo dominan las técnicas y ataques más simples.

En suma, con Pokémon Stadium, Nintendo ofrece un campo de batalla para combatir en **3D** y con excelentes gráficos, incluso mejores que Pokémon Snap. La gran contra de este juego es que para disfrutarlo a pleno se necesita tener la versión original para Game Boy y una buena cantidad de bichitos entrenados. Para terminar, una pregunta: ¿qué más se le puede pedir a Nintendo?

Diego Sasturain

Con este juego, Nintendo le puso la cereza a la torta al universo Pokémon.



El juego incluye varios minigames sencillos y un poco zonzos, pero divertidos.

Con estos maravillosos gráficos, nuestros queridos monstruos se ven mejor.

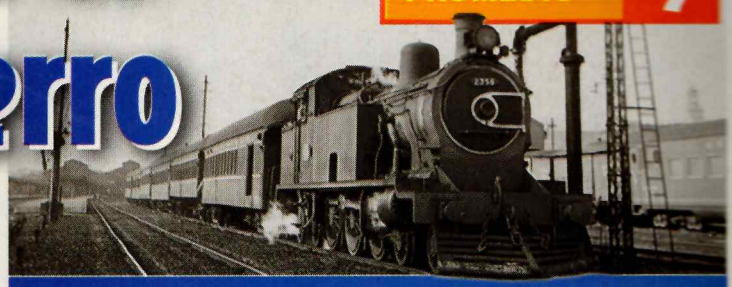
ficha **Nombre:** Pokémon Stadium - **Editor:** Nintendo - **Compañía:** HAL - **Género:** Combate - **Jugadores:** 1-4 - **Periféricos:** Transfer pak

Construyendo el caballo de hierro

RAILROAD TYCOON II, UN BUEN SIM

ranking

ARGUMENTO	8
GRÁFICA	6
SONIDO	6
DIVERSIÓN	8
PROMEDIO	7



La versión para Play de **Railroad Tycoon II** acaba de aparecer y permite descubrir al mismo tiempo porqué este tipo de juegos no son tan populares en sus versiones para consola, pero a la vez deja con ganas de que se conviertan más juegos de este tipo. El problema fundamental son los gráficos, en los que la Play (a través de la tele) no puede competir con el nivel de detalle de un buen monitor de PC. Teniendo en cuenta que la versión de PC de este juego ***exigía*** una resolución de 1024 x 768 pixeles, los 320 x 240 que ofrece la Play son mucho más pobres. Éste es el único problema, ya que la versión tiene casi todas las opciones de la de PC y es muy abordable.

El juego cubre más de **cien años de historia**, desde comienzos del siglo XIX hasta mediados del XX. De los tres modos de juego, el de campaña (*campaign*) es el más limitado, ya que te coloca en un escenario predeterminado en el que hay que cumplir ciertos objetivos. El modo escenario (*scenario*) te permite elegir un mapa y una fecha y comenzar desde cero y el modo libre (*sandbox*) es salvaje y ofrece recursos ilimitados. Una de las partes más interesantes del juego es la posibilidad de intervenir en la Bolsa de Valores (*Stock Market*) para financiar la expansión de tus rieles.

Andrés Rotaina

Los menúes son claros, (aunque en inglés) mientras no muestren demasiada cantidad de texto.

La información de los trenes y lo que transportan es detallada y fundamental para el juego.

Dada la poca resolución, se le quitaron algunos detalles a los gráficos para hacerlos más *claros*.

Los gráficos son típicos de un juego tipo Sim, con una grilla cuadriculada que muestra los desniveles del terreno.

Archivo Editorial Atlántida

ficha **Nombre:** Railroad Tycoon II - **Editor:** Take 2 Interactive - **Compañía:** Take 2 Interactive - **Jugadores:** 1 - **Dificultad:** Media.

Primeras lecturas con diversión

POLO Y PINGÜI PRESENTAN ESTOS EXCELENTES EDUCATIVOS DE Z MULTIMEDIA

Para acompañar la primera experiencia con la lectura infantil.

Pensados para chicos de entre 3 y 7 años, **Aprendo a leer** y **Ya sé leer**, son dos títulos que vienen juntos. Mediante una serie de entretenimientos sencillos y divertidos, hacen a que los más chicos se familiaricen con la lectura.

Presentados por el oso **Polo** y el pingüino **Pingüi**, cada CD incluye cuatro juegos con tres niveles de dificultad: principiante, aprendiz y experto. Estos pasatiempos no sólo están orientados a practicar la lectura, sino también al razonamiento lógico y al desarrollo del ingenio. El paquete también ofrece cuentos protagonizados y narrados por Pingüi y Polo, (en los que las palabras se van iluminando a medida que avanza el audio) y ofrece la posibilidad de **imprimir** invitaciones, papel de carta y otros elementos de papelería decorados con la pareja de presentadores.

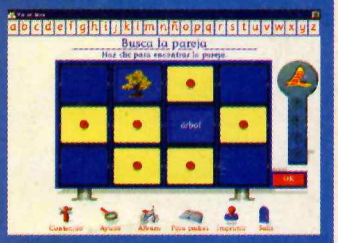
La interfase es clara y sencilla de manejar y el diseño y la **animación** de los personajes es muy agradable. La única crítica que se le podría hacer a estos juegos es el acento español de las voces.

Analía Firpo

El Monstruo Tragón invita a llevarle las cosas cuyos nombres empiezan con la letra elegida.

Los juegos como Anima la Rima, además de educativos son divertidos y están bien realizados.

Cada uno de los CD incluye dos cuentos protagonizados por el oso Polo y el pingüino Pingüi.



En Busca la pareja hay que armar los pares entre un objeto y su nombre escrito dando vuelta las fichas.

Jugando a Deletréalo, los chicos tienen que completar la letra faltante en la palabra de la derecha.

En el juego adivinanza, hay que descubrir lo que dice el alienígena ordenando las letras.

ficha **Nombre:** Aprendo a leer y Ya sé leer **- Editor:** Z Multimedia **- Compañía:** Dorling Interactive **- Género:** Educativo **- Requerimientos mínimos** PC: microprocesador 486, 16 MB de RAM, 10 MB en disco, video de 256 colores, CD 2X, Windows 3.11/95/98. Mac: Sistema 7.0, 8 MB de RAM, 10 MB en disco, CD 2X.

La cueva del truco

TRUCOS PARA TODOS LOS JUEGOS (Y LOS GUSTOS)

PC

Hype

Aquí van algunos trucos para nuestro juego del mes. Sólo tienen que tipear estos códigos durante el juego.

THUNDERGOD: Invencibilidad.
HYPE: Restaura toda la salud.
DRUIDIK: Restaura la magia al máximo.
GORK: Restaura la armadura completamente.
OUIOUI: Da diez flechas azules.
NONNON: Da diez flechas rojas.
THEREYOUGO: Otorga todos los hechizos.
WONDERFUL: Hype corre muy rápido.
EPOK1: Completa la primera época. Cambiando el número, completa las restantes.
HERMETIK: Magia infinita.
HOUDINI: Flechas infinitas.
GROLOT: +1 de cada cosa en el inventario.
TUNNEL: Cambiar cámara
PROTEK: Restaura el escudo al máximo.

PLAYSTATION

Colin McRae Rally

Códigos
Al ingresar sus nombres, agréguenle a continuación uno de estos códigos. Sólo funcionan en modo ***rally*** o ***time trial***.

Peasouper: Agrega niebla a todas las etapas.
Buttonbash: Súper acelerador.
Heliumnick: Copiloto con voz graciosa.
Directorcut: Permite jugar con replay.
Moreoomph: Duplica la potencia del motor.
Trolley: Habilita dirección en las cuatro ruedas.
Diddycars: Los autos se hacen chiquitos.
Moonwalk: La fuerza de gravedad se hace más débil.

Todas las pistas
Ingresen ***openroads*** en lugar del nombre para habilitar todas las pistas.

Todos los autos
Para disponer de todos los autos, tienen que tipear ***shoeboxes*** en lugar del nombre.

NINTENDO 64

Pokémon Stadium

La técnica Amnesia
¿Alguna vez quisieron saber cómo conseguir la escurridiza técnica Amnesia? En Pokémon Stadium se puede hacer, con muuucho trabajo: hay que registrar los 151 monstruitos en el Hall of Fame. Cada vez que ganan un torneo, sus seis pokémon ingresan en él. Bueno, tienen que hacerlo con todos. Una vez que hayan terminado, recibirán de premio un **Psyduck** bonus que domina esta técnica.

Pokémon bonus
Cada vez que salgan triunfadores del **Gym Leader Castle** (incluídos los Final Four y Rival) recibirán uno de los ocho pokémon raros o semiraros. Les puede tocar cualquiera de los ocho en esta lista: Bulbasaur, Charmander, Squirtle, Hitmonlee, Hitmonchan, Eevee, Omanyte y Kabuto. Una vez que hayan derrotado el **Castle**, sólo tiene que derrotar a los **Final Four** y a **Rival** para conseguir más pokémon.

Nueva pantalla de presentación
Completando los modos Gym Leader Castle y Stadium, descubrirán una nueva pantalla de presentación, con Pikachu, Blastoise, Venusaur, Charizar y el misterioso Mewtwo.

DREAMCAST

Crazy Taxi

Pasajero subacuático
Hay un truco para recoger un pasajero subacuático. Para eso, tienen que hacer lo siguiente:

1 Conducir derecho y levantar al primer pasajero de color naranja que aparezca justo enfrente.

2 Una vez que lo lleven a su destino, junto a la pared y hacia la izquierda, verán una persona amarilla, que les pedirá que la alcancen hasta la playa.

3 Una vez que la hayan dejado, diríjanse hacia la playa y verán que el indicador verde apunta a alguien bajo el agua. Acérquense y se subirá al taxi.

Una moto
En la pantalla de selección de personajes presionen rápidamente **L**, **R**, **L**, **R**, **L**, **R**. Luego, seleccionen un personaje para manejar una moto en lugar de un taxi.

Modo Another Day
Presionen **R** en la pantalla de selección de conductor y luego vuelvan a presionar el mismo botón manteniéndolo apretado. Verán que aparece un cartel que dice: "***Another Day***" (otro día), seguido por el sonido de una bocina. Esto cambiará el juego ligeramente, el precio de los viajes será distinto y comenzarán en diferentes lugares.

Diego Sasturain

Vos lo pediste

Amok

Facundo Carmona, de Playa Unión, Chubut, escribió pidiendo trucos para **Amok**. Aquí van.
Todos los niveles
Ingresá la contraseña *(password)* **ZZZCYK** y podrás comenzar el juego en el nivel que quieras.
Créditos
Tipeando **ZAZACC** podrás ver los créditos completos del juego.

LEGO Rock Raiders

Agustín Carballo, de Concordia, Entre Ríos, pidió trucos de LEGO Rock Raiders. Agustín, todos tuyos:
Habilitar todos los vehículos
Tipeen **Irrve** en la pantalla para ingresar los códigos y se habilitarán todos los vehículos con sus opciones.
Extraña transformación
Tipeen **Irrmonty** en la misma ventana y los hombrecitos LEGO se transformarán en **monstruos de roca**.

Vos los enviaste

Como todos los meses, en esta sección publicamos los trucos enviados por ustedes, nuestros lectores. Disfrútenlos.

Claw (PC)

Gustavo Marcelo Nuñez, de Mar del PLata, envió lo que muchos estaban esperando: ¡trucos para Claw! Un monumento para este muchacho. Hay que tipear los códigos durante el juego. Tal como él nos explica:

MPCASPER: Sos invisible.
MPFREAK: Da un ratoncito.
MPVADER: Los golpes te traspasan.
MPBUNZ: Triunfás de un sólo espadazo.
MPSUPERTHROW: Súper lanzamiento.
MPMOONGOODIES: Tesoros que vuelan.
MPFK: Modo dios.
MPPOS: Te muestra tu ubicación.
MPOBJECTS: Muestra los objetos que agarraste.
MPDEVHEADS: Algunos premios son los retratos de los programadores.

Sin embargo, eso no es todo, porque **Benjamín Simon**, de José León Suárez, Pcia. de Buenos Aires, agregó éstos:

MPPENGUIN: Espada de hielo automática.

Snowmobile Championship 2000 (PC)

Marcos Quiroga y **César Maldonado** nos enviaron (por separado) un truco para este juego. ¡Muchas gracias!

En la pantalla para elegir las motos, a la derecha y sobre el cartel que dice BACK hay un **cuatriciclo** rojo chiquitito. Con sólo hacer un clic sobre él, podrán usarlo en las carreras

Episodio I: La amenaza fantasma (PC)

Para este juego de Star Wars, estos trucos enviados por **Sergio Cornacchione**. Para ingresarlos, primero hay que tipear ***backspace.***

GIVE ME LIFE: Máxima energía.
SLOWMO: Cámara lenta.
HAPPY: Armas tres veces más potentes.

I LIKE TO CHEAT: Todas las armas.
IAMQUEEN: Te transformás en la reina Amidala.
IAMPANAKA: Transformación en Panaka.
IAMQUIGON: Igual que los anteriores, pero con Quigon Jinn.
IAMOBI: Sos Obi Wan.

Frogger (PC)

Los envió **Jonatan Germain**, de Mar del Plata. Para utilizarlos hay que pulsar ESC e introducir los códigos a continuación.

NO MORE ROAD SPLATS: Vidas infinitas.
SHOW ME MOR ZONES PLEASE: Se puede acceder a todas las zonas.
WAY TO HARD FOR THE LIKES OF ME: Permite el acceso a todos los niveles del juego.

gamefanáticos veloces

Los juegos de regalo de este mes son para **Benjamín Simón**, de José León Suárez, Pcia de Buenos Aires, **Maribel Maisano**, de Santos Lugares, Pcia. Buenos Aires, **Sergio Cornacchione**, de Córdoba capital, **Marcos Quiroga**, de Cerro de las Rosas, Pcia de Córdoba y **Carlos Manuel Nuñez**, de Mar del Plata, Pcia. de Buenos Aires.

Mandanos tus trucos

Siguen los regalos para los cinco *gamefanáticos* más veloces. Envianos tus trucos por e-mail o correo común y llevate un juego de **Edusoft S.A.** de regalo. **Por favor, completen con nombre, apellido, dirección y código postal. ¡Suerte!**

(1307) - Capital Federal. ¡Podés ganarte un juego!

Aterrizó la Confederación

NUESTROS ESPÍAS INFORMAN QUE LA NAVE DE LOS JUEGOS ESTÁ LISTA Y ESPERANDO

Informe secreto, parte 1

Atento Control: aquí Croc 25. Trato de hacer poco ruido con mi *laptop*. Estoy acurrucado en el piso de la nave de la Confederación. Hay cincuenta computadoras pero nadie las maneja. Los monitores están encendidos y los teclados esperan órdenes. Por las paredes se ven los cables de la red que las conectan, y en la oscuridad del techo parpadean las luces de los controladores de red. Cerca de la puerta de entrada hay un guardia que observa su computadora maestra. Parece que desde allí vigila la actividad de los que dentro de un rato usarán las compus del cuarto, que están instaladas frente a frente. De pronto, uno de los monitores parpadea. Aparece un cartel: **Alpha Centauri está lista**. Es el nombre de la nave. Parece que está por despegar.

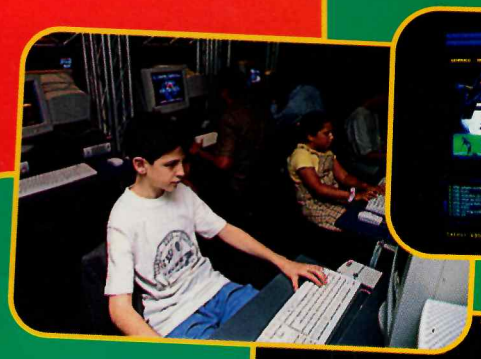
El guardia viene para aquí. Atención, Control: apago mi portátil y conecto el micrófono. El guardia me ha descubierto y quiere interrogarme.

Informe secreto, parte 2

Hola pibe, llegaste temprano. ¿Sos nuevo? Vení al mostrador y dame tus datos, así abrimos una ficha. Después elegís un *password* y te habilito en la red. Te sentás en la máquina que quieras y cuando el sistema te reconozca, podés empezar a jugar. Fijate en el menú, tenés 12 juegos para elegir. ¡Ah! Si venís con amigos, podés armar una partida en red. Y cuando comience un campeonato con las salas de España por Internet te ponemos en la lista. Y si te gusta alguno de los juegos, podés comprarlo y llevártelo.

Emilio Rubio

Este nuevo espacio de juegos, recién inaugurado en Buenos Aires, te ofrece numerosas computadoras con placas aceleradoras gráficas de última generación. Y hay técnicos en la sala, por si acaso...



Un programa especial mantiene fichas actualizadas, con los pagos de cada cliente, el tiempo de juego que aún le queda y los juegos que prefiere.

Un país con ocho atractiv

Con una extensión de nada menos que 3.761.274 km², nuestro país es uno de los más atractivos y fascinantes del planeta. Y esto no es una simple expresión de orgullo, sino una realidad que hace que miles de turistas de todo el mundo lo visiten y regresen aún más de una vez para continuar descubriendo las maravillas que guarda cada región, cada rincón de estas tierras. Resulta todavía asombroso que tratándose de un país especialmente extenso tengamos tan pocos habitantes y existan grandes territorios vírgenes, donde permanecen los mismos perfiles de hace cientos de años. La riqueza natural de nuestra república es tan inmensa que hace que muchos extranjeros, cuando conocen la Argentina, la elijan para tener aquí un refugio enmarcado con el mejor paisaje, en una tierra fértil y hospitalaria, donde crece generosamente casi todo lo que uno quiera.

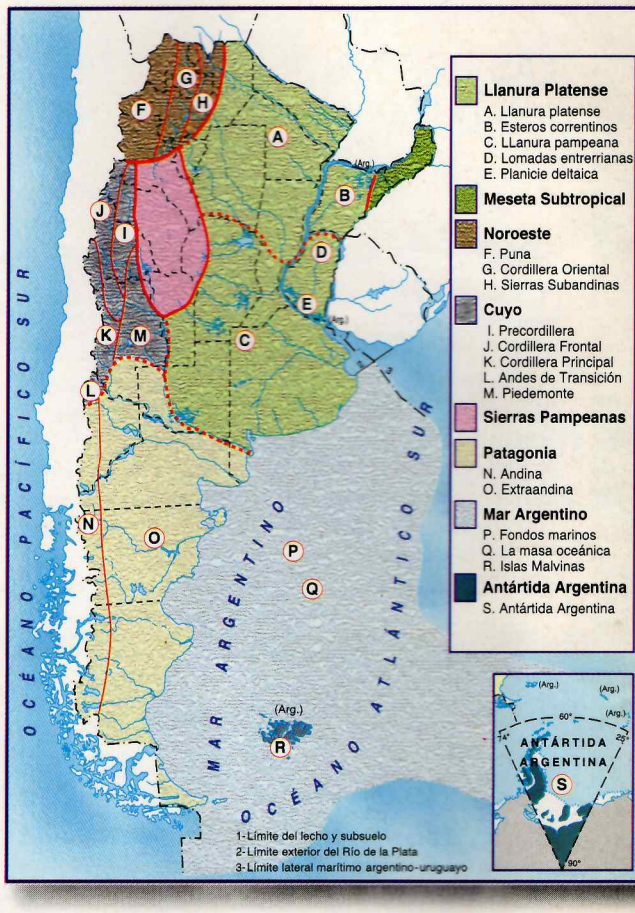
Panorama de regiones

Durante mucho tiempo se dividieron las regiones siguiendo distintos criterios geográficos y hoy, tras las últimas investigaciones de los especialistas, su clasificación puede definirse en ocho zonas concretas: la **Llanura Platense**, que abarca la **llanura chaqueña,** los **esteros correntinos,** la **llanura pampeana,** las **lomadas entrerrianas** y la **planicie deltaica.** De forma puntual se ha determinado a la provincia de Misiones y un fragmento de Corrientes como **meseta subtropical.** El **Noroeste**, incuye la **puna,** la **cordillera oriental** y las **sierras subandinas.** La región de **Cuyo**, comprende la **precordillera,** la **cordillera frontal,** la **cordillera principal,** los **andes de transición** y el **piedemonte.**

A su lado se hallan las **Sierras Pampeanas**, donde se destacan tres sistemas serranos de suaves ondulaciones. Al sur está la inmensa **Patagonia** que engloba las zonas **andina** y **extraandina.** Y a lo mencionado se suma el **Mar Argentino** con sus **fondos marinos,** la **masa oceánica** y las **Islas Malvinas** y por último, la helada y blanca **Antártida Argentina.**

Patricia Delmar

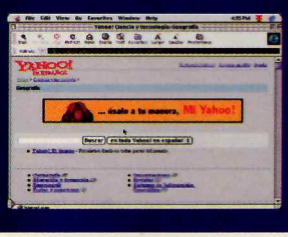
Mapa de Enciclopedia Escolar Billik



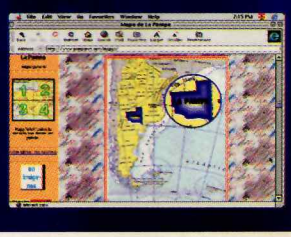
El ciberinforme

CAPTURÁ PANTALLAS EN SEGUNDOS

En Internet conviene ser muy preciso para no demorar en la búsqueda. Por eso, te proponemos que comiences a navegar a través de los portales y buscadores más completos como Altavista o Yahoo.



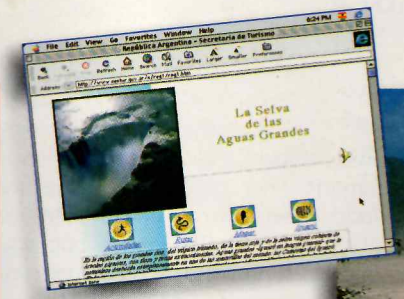
Una vez que llegaste a destino, conviene que salves esa página Web en una carpeta, tan sólo debés ir a Archivo (File) y Guardar como (Save as) y titules el documento como quieras, el que podrás imprimir cuando lo desees.



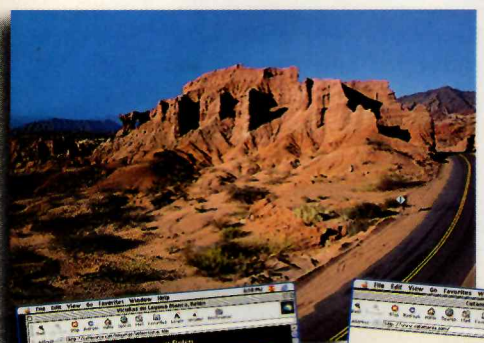
s regiones

LA ARGENTINA CUENTA CON FANTÁSTICOS CONTRASTES, SUS PAISAJES VARÍAN DE NORTE A SUR, DE ESTE A OESTE. ¡TOMÁ NOTA!

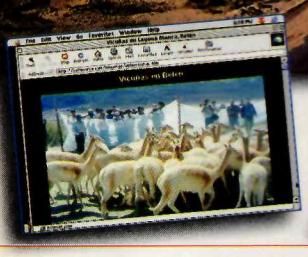
Dentro de la Llanura Platense, vemos el espectacular Parque Nacional El Palmar con las altas palmeras yatay. El viaje sigue, es la región más extensa.

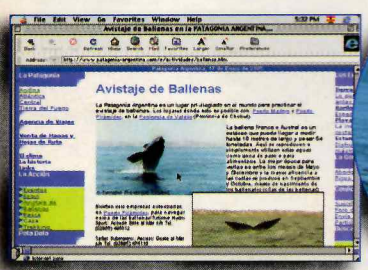


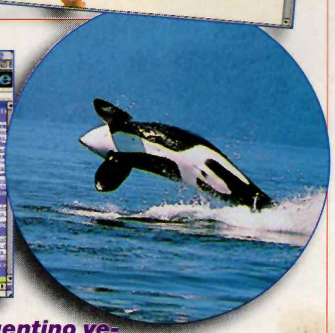
Insertada entre Paraguay y Brasil, la Meseta subtropical es una continuación del macizo de Brasilia. El color de la tierra es roja y posee una vegetación típica de la selva.



En el Noroeste, nos detenemos para caminar por San Fernando del Valle de Catamarca. ¡Qué lindo!

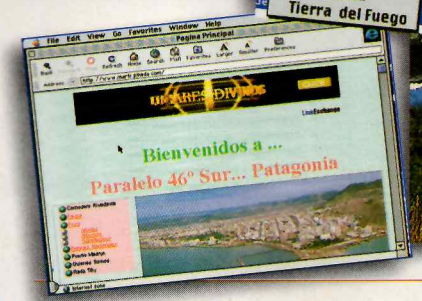






Desde las costas del Mar Argentino vemos pingüinos y más lejos,¡ballenas! Las masas oceánicas y las islas emergidas de los fondos completan la zona.

La Patagonia es una de las regiones más famosas de nuestro país, y su belleza varía en la zona andina y en la extraandina y cuenta con centros turísticos de interés.



el viaje por la web:

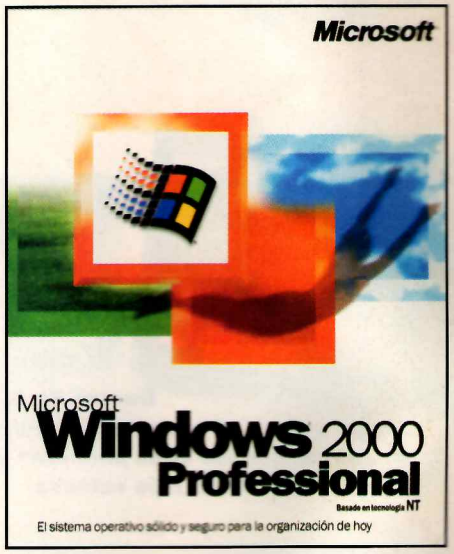
- **Por la Llanura Platense:** www.sectur.gov.ar/e/reg1/ru22.htm • www.rafaela.com/ • www.pampanet.com/mapas/
- **Por el Noroeste:** www.catamarca.com
- **Meseta Subtropical:** www.sectur.gov.ar/e/reg1.htm
- **Patagonia:** www.patagonia-argentina.com/ • www.mario.pineda.com/
- **Argentina:** www.geocities.com/TheTropics/Cabana/3595/turis.html • www.sectur.gov.ar/e/menu.htm

Sorpresas desde Redmond

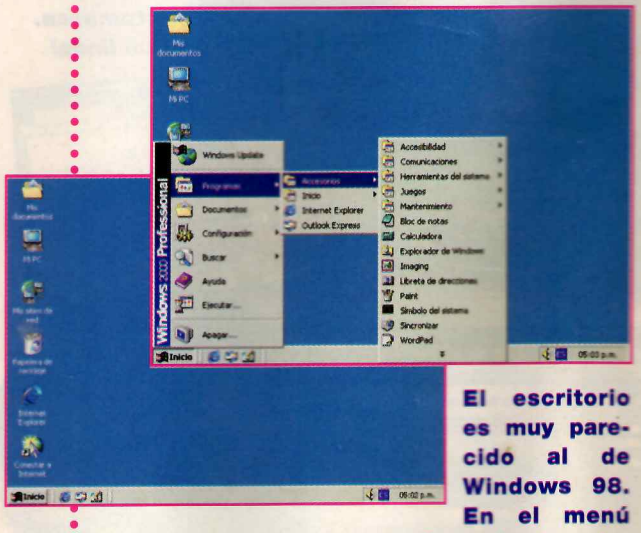
MICROSOFT PRESENTA SU SISTEMA OPERATIVO MÁS ESTABLE

Redmond es el nombre de un pueblo cerca de la costa oeste de los Estados Unidos, debajo de Canadá. Allí está la oficina principal de Microsoft, y desde ahí se centralizó el esfuerzo de 4000 (¡cuatro mil!) programadores para producir Windows 2000, que, según la empresa, será su "sistema operativo más estable". Lo cual todos esperamos, porque el primer Windows 95 nos dio muchos dolores de cabeza. De todas maneras, no esperes verlo en la compu donde tenés tus juegos favoritos. ***Por ahora, no corre juegos***. Sus cuatro versiones, tres para servidor y una para cliente, están ***destinadas a computadoras de empresas***. La última, **Windows 2000 Professional**, tal vez llegue a la *laptop* que alguna mami o papi usen para trabajar. En Argentina tuvo un estreno espectacular: además de ser instalado en grandes empresas, corrió en las compus que llegaron al Aconcagua.

Rubén Borlenghi



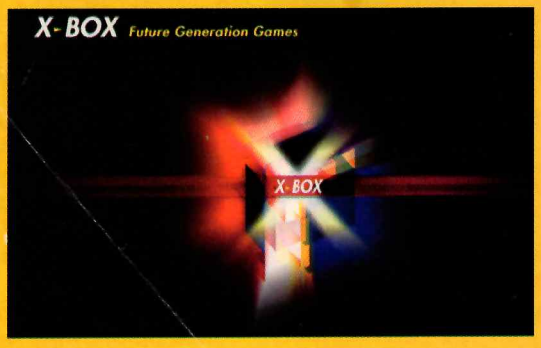
Esta es la versión que se instaló en las portátiles que viajaron a la montaña. También está a prueba en una PC de Billiken Compu. En un número próximo les contaremos qué tal funciona y qué aplicaciones pudimos cargar.



El escritorio es muy parecido al de Windows 98. En el menú Inicio aparecen solamente los elementos que se usan más frecuentemente, y tiene barras de herramientas personalizables que se agregan a la barra de tareas.

2001, una odisea para la caja negra

Microsoft finalmente reconoció lo que llevaba meses rumoreándose: está desarrollando una consola, llamada **X-Box**, que piensa lanzar el año próximo en todo el mundo. Hasta **Bill Gates** en persona se ocupó de hacer el anuncio. Por lo que se sabe hasta ahora, la **X-Box** tendrá una arquitectura parecida a la de una **PC**, ya que utilizará un procesador Pentium III de 600 Mhz, 64 MB de RAM, un lector de DVD de 4X y un **disco rígido** de 8GB. Además, tendrá un procesador de gráficos diseñado por **Nvidia** muy potente y contará con módem, placa de red y puertos USB para conectarle periféricos. Sin embargo, esto es tentativo y puede cambiar antes de la aparición de la consola. En cuanto al *software*, parece ser que utilizará una versión **destripada** de **Windows 2000** junto **DirectX 8.0**. Empresas creadoras de juegos como Eidos, Namco, Ubi Soft, Infogrames, Konami, Midway, Hasbro, Electronics Arts y otras más ya están trabajando, así que parece ser que a la **X-Box** le espera un futuro excelente. Habrá que esperar hasta el año que viene.



Diego Sasturain

ON /OFF

GRACIA, CHISPA, OCURRENCIA O CHISTE... NO PUEDEN FALTAR EN NUESTRAS PÁGINAS. ¡QUE TE DIVIERTAS!

por Leo Arias

¿te pasó que...

cuando comías yogur frente a la compu, se te volcó una cucharadita sobre el teclado?

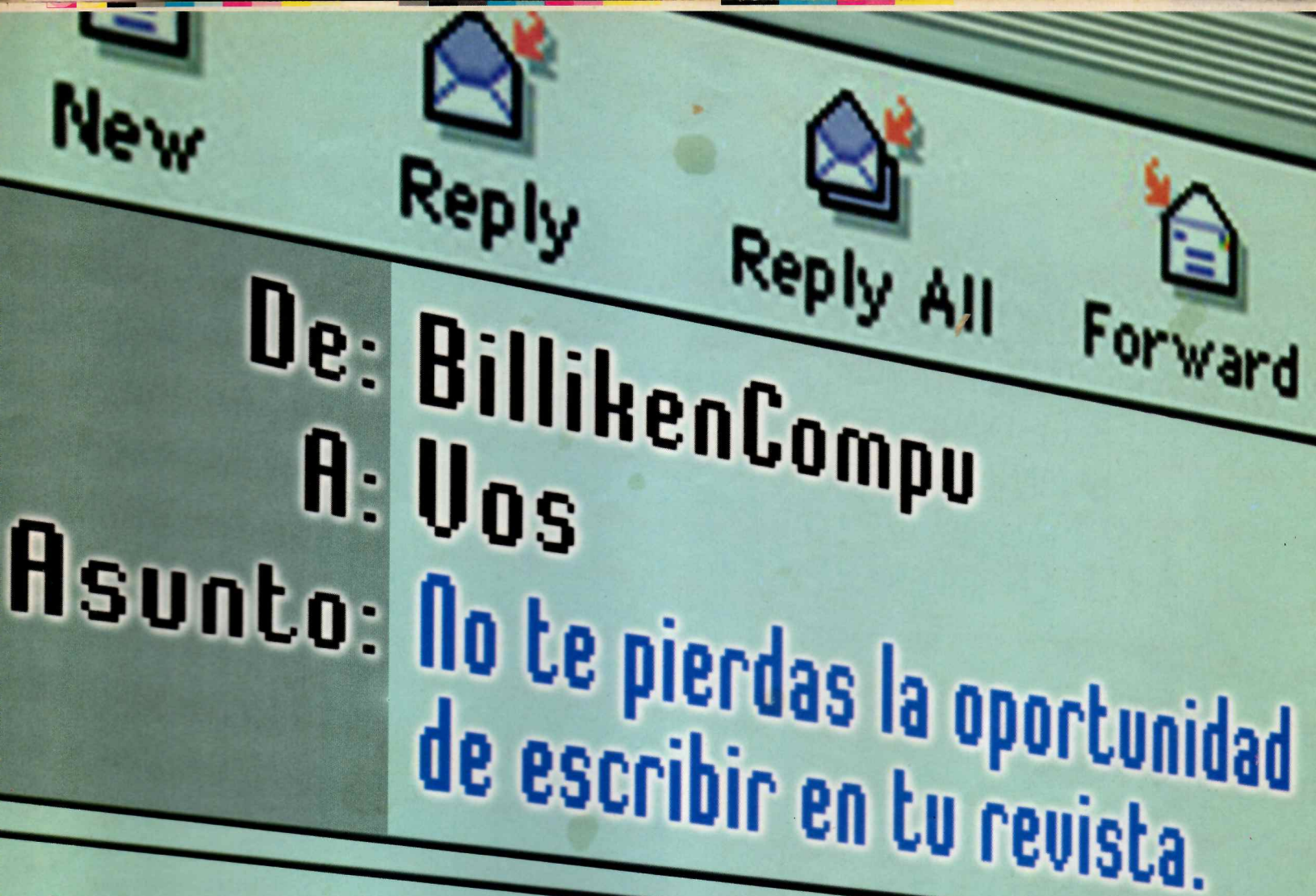
te arrepentiste después de decir: "no te preocupes en este disquete no hay nada importante"?

cuando todo funciona correctamente, la impresora falla y te deja con ganas de pegarle?

Estas máximas llegaron por e-mail a billikencompu@atlantida.com.ar ¡Enviá las tuyas!

Boris, el virus

por Jorh



A vos que sos fanático de la compu, que le enseñás a todos en tu casa, que conocés los programas de memoria y que te interesa escribir, te estamos buscando.
Queremos que nos mandes notas que puedan ser de interés para nuestros lectores.
¿Los temas? Los que nos copan a todos: computación, tecnología, Internet, juegos, música en la red, etc. Experiencias, anécdotas, historias locas, cosas de las que te enteraste y quieras compartir. Con o sin fotos, no importa. Para vos es una oportunidad única de participar en este nuevo espacio que te ofrece tu revista.
Si querés más información ponete hoy mismo en contacto con nosotros.
Escribinos a: billikencompu@atlantida.com.ar

Billiken COMPU

Se instala en tu cabeza

ONTANARROSA

Telefónica
Advance

Batigol en tu pantalla

TODOS QUIEREN TENERLO EN SU EQUIPO. AHORA VOS PODÉS TENERLO EN TU COMPU. UN LUJO, ¿NO?

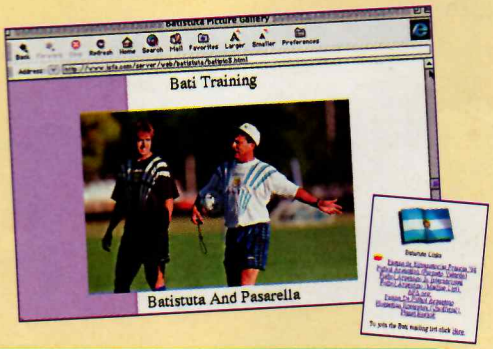
Gabriel Batistuta es otra estrella de **Internet**. Este lugar se lo ganó por su contundencia dentro de la cancha y su gran trayectoria. A él le debemos muchos momentos de emoción que nos dejaron la garganta seca de tanto gritar.

Nació en Reconquista (Santa Fe) y en 1988, debutó en **"Newells"**. Por aquel entonces ni imaginaba el futuro que le esperaba. Jugó en **River** y **Boca** y nos maravilló con sus goles, lo que le dio el apodo de "**Batigol**". Luego fue vendido a la **Fiorentina** (Italia), su equipo desde hace años y se convirtió en un jugador ***top***. Tiene 30 años, y hoy es el máximo goleador extranjero de la liga italiana y por lo tanto, uno de los delanteros mejor pagos del mundo sin olvidar que es el futbolista que más goles hizo en la Selección Argentina.

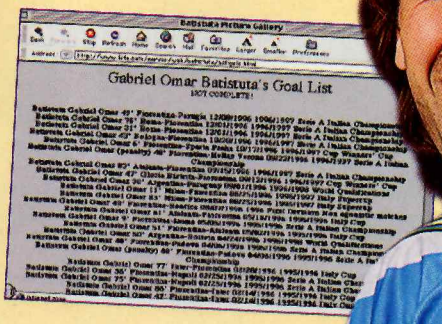
Actualmente se lo disputan varios clubes europeos, entre ellos el **Real Madrid** y el **Manchester United**, dispuestos a pagar millones de dólares por contar con su "magia". Los hinchas de la Fiore lo aman y aquí nos llenamos de orgullo cada vez que viste nuestra camiseta. Se destaca por su garra, profesionalismo, potencia, entrega y su capacidad de definir las jugadas más difíciles. Por eso, hay varias páginas **Web** en las que vas a encontrar un montón de información: datos personales, fotos, artículos, estadísticas y más. Agendá estas direcciones... y gritá ¡goooool!

Lorena Blázquez

Estas son algunas de las muchas fotos que vas a poder disfrutar en el monitor de tu compu. Los momentos más excitantes y todo lo que te gustaría saber del "Batigol" está en estas páginas. También los mejores partidos jugados por nuestro ídolo: una verdadera fiesta.



Hay fotos de entrenamientos, finales y los encuentros más emocionantes. Existen más *links* para seguir descubriendo datos.



También vas a encontrar un verdadero álbum de cuando era chico , además de información sobre toda su trayectoria.

Archivo Atlántida

www.isfa.com/server/web/batistuta/batipic2.html
www.isfa.com/isfa/lists/argentina/
www.geocities.com/Colosseum/2931/
www.isfa.com/server/web/batistuta/batigols.htm

Suenen bombos y pl

AL RITMO DE LA BANDA VOS LE MARCÁS EL COMPÁS... ¡CON TU PC!

Esto es posible y ya no es imprescindible ser un eximio **baterista**. Claro que si bien el saber no ocupa lugar, nunca viene mal un poco de conocimientos acerca del tema. Muchas son las posibilidades que te ofrece la compu para experimentar en este terreno. Podés ir probando con cada una y ver a partir de ahí cuál es la que mejor se adapta a tu forma de trabajar y a las capacidades de tu máquina.

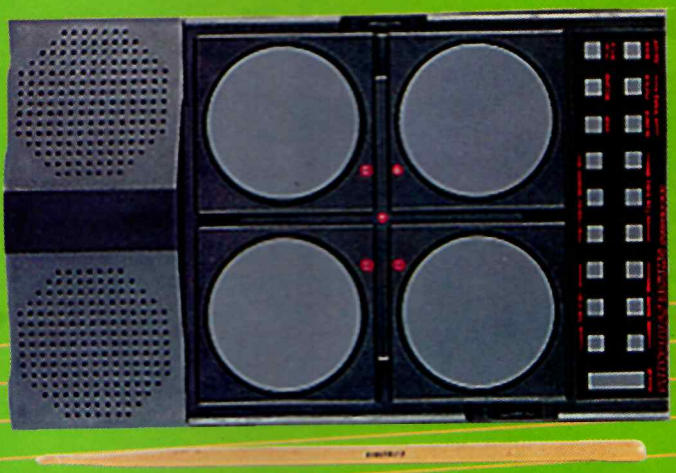
El Famoso Canal 10

Esta opción es de fácil acceso y podés operarla desde cualquier controlador **MIDI**. Tenés que elegir Canal 10. Para eso, en cualquier programa para secuenciar, *seteás* este número en el Track que estés usando. "Parado" sobre ese Track, cualquier nota de tu teclado, te "traerá" alguno de los instrumentos de la batería (bombo, platillos, tambor). Todos funcionan desde ***Channel 10*** y cada uno está asignado a una nota, es decir que, tocando desde los graves hasta los agudos vas a encontrarte con todos y cada uno, incluso instrumentos de percusión.

La bata Midi

Existe una gran variedad de modelos y marcas. Cualquiera sea la que esté a tu alcance, comprobá que tenga una salida MIDI, de forma tal que puedas conectarla a la interfase de tu PC, o a tu placa de sonido si tiene una entrada para tal fin. Podés programar en la "bata" la secuencia rítmica que quieras, armando diferentes *patterns* y combinándolos y luego de ingresarla a la compu vas a poder operar también desde allí.
Tené en cuenta que el lenguaje MIDI funciona como un "ida y vuelta", o sea que ambas máquinas pueden "comunicarse" entre sí.

Silvia Erlich



Con una batería electrónica de cuatro *pads*, es posible emular los sonidos de una batería auténtica. Con un modelo como el de aquí, se puede contar con dos *tom* afinables, un platillo, y un aro. Algunos casos tienen salida MIDI.

Una de las líderes en electrónica,Yamaha, creó este equipo DTX de percusión, donde se incluyen seis *pads*, dos platillos, un *kick pad*, un controlador *hi-hat*, y un sistema *rack* adicional con brazo.

baterías enlatadas

Para cuando quieras "tocar" con los grandes, es bueno que sepas que existen CD con sonidos **sampleados**, sonidos reales de batería grabados y tocados por un músico. La gama es amplísima y hay desde sonidos aislados como **"bombo seco y suave en estudio de grabación"** (que además define el tipo de "toque" y el lugar en el que se tomaron), hasta secuencias rítmicas de compases para ***"loopear"*(repetir).** Muchas de estas producciones incluyen el sello y nombre del baterista que las tocó.

tillos

Una batería real brinda hasta hoy el encanto de la participación humana en su ejecución. A su vez, supone una gran dificultad en cuanto al espacio, además del conocimiento esencial para lograr sus efectos.

Los programadores rítmicos RY8 permiten una genesora flexibilidad de funciones además de la comodidad de su formato portátil.

¿Qué es...

...canal 10

Es el que universalmente se eligió como el canal para las baterías, en lo que se llama **General Midi**. Seteando este número en la columna **Channel**, asignás la batería para ese **Track**

...bata Midi?

También algunos la laman eléctrica, o elctrónica (que no necesariamente son MIDI) y algunos "Caja de ritmos", aunque éstos no son en realidad los nombres genéricos. En todos los casos esta máquina reproduce sonidos de batería y te permite programar secuencias.

...samplear?

El término viene de **sampler,** que significa **muestra**, es tomar un muestreo de un sonido para reproducirlo luego a través de un MIDI, o trabajándolo a través de un proceso de edición.

A samplear se ha dicho

El trabajo con los samplers, aunque complejo es de los más apasionantes. Si decidís incursionar en este ámbito, ¡valor y paciencia! es un camino más largo, pero sin duda de los más ricos y creativos.

Si te enloquece la bata de tu CD preferido: con la muestra del sonido o secuencia ingresado en la compu trabajá en un editor de audios como el **Forge** o mejor aún en un secuenciador de *loops* como el **Acid.** Allí, comienza la edición, y como sabés, se trata de "copiar y/o pegar" eligiendo y ubicando los sonidos en el lugar que necesites para armar la secuencia rítmica, según tu idea.

El Acid te permite editar y trabajar sobre los *loops* y muestras o samplers que hayas elegido. Los resultados pueden ser excelentes. (Tené en cuenta que estás manejando sonidos reales).

Internet desde el techo

¿Querés datos técnicos? Usaron dos tipos de teléfonos: un satelital Nera y tres celulares Personal. Llevaron dos cámaras digitales Kodak y tres computadoras portátiles Compaq Armada E 500, que estrenaron Windows 2000 Professional.

Los expedicionarios fueron Gadi Slomka (guía de montaña, el jefe), Adrián Iriarte (arquitecto), Gerardo Burgos (guía de cordillera y maestro de primaria), todos bonaerenses, y Julio Vianna (guía de montaña, instructor de buceo) cordobés.

Estuvimos tres semanas pendientes del correo electrónico. Cada mensaje con el resumen diario nos asustaba y alegraba. Allí se hablaba de quince, veinte grados bajo cero. Botas reforzadas, mal de montaña, computadoras portátiles que trabajaban junto con las cámaras fotográficas digitales, conexiones a la Internet a seis mil metros de altura ¡por primera vez en la historia del planeta! Esta emocionante historia comenzó el 28 de febrero con un **email** que en parte decía ésto: *"Queridos lectores de **Billiken Compu**: somos un grupo de amigos montañistas y estamos ascendiendo al cerro Aconcagua, de 6962 m de altura (es el más alto de América); la expedición se llama **Aconcagua on line** porque estamos transmitiendo nuestra experiencia por Internet. Durante el día y mientras realizamos el ascenso, ponemos a cargar las baterías de los equipos con paneles que capturan la energía del Sol. Después de caminar todo el día y mientras preparamos nuestra alimentación (fideos con salsa, sopas y cosas ricas), alistamos los teléfonos, las computadoras y las cámaras digitales. Encendemos las notebook y escribimos un poco cada uno lo que hicimos en el día. Conectamos las cámaras a las compus para revisar las fotos, elegimos alguna, enchufamos un teléfono a la PC y así, por arte de magia y de los satélites, llegamos a la pantalla de tu casa..."*

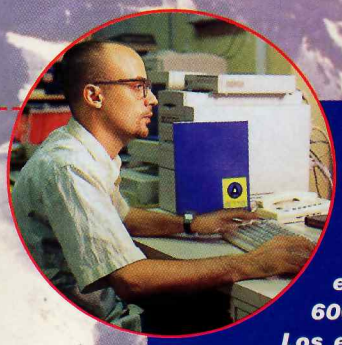
¡Qué hermoso relato el de Gerardo Burgos, tipiando para nosotros en su compu, allá en el Aconcagua! A través de su descripción nos enteramos que son cuatro montañistas que iniciaron su aventura el 19 de febrero de este año y luego de llegar a la cumbre del Aconcagua el 5 de marzo, regresaron el 9 a Buenos Aires.

Rubén Borlenghi

América

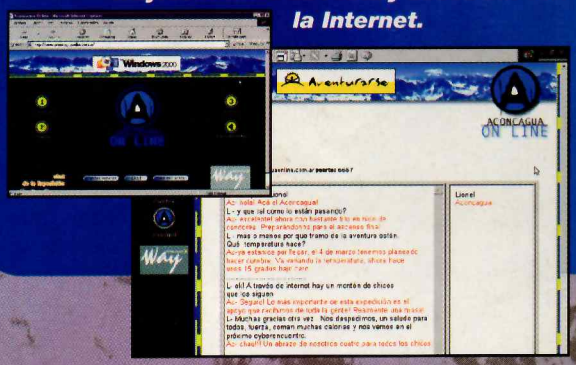
LA PRIMERA EXPEDICIÓN TRANSMITIDA POR INTERNET NOS ENVIÓ MENSAJES Y FOTOS EXCLUSIVAS DE SU EMOCIONANTE VIAJE

Guardá esta foto histórica, la primera transmitida desde la cumbre del Aconcagua! El 5 de marzo, a las 17, 30 horas, y a -10 °C, posan Gerardo Savenia, Gerardo Burgos y Julio Vianna, que llevaron sólo un teléfono, una cámara y una compu.



Chat en la nieve

El 2 de marzo, Diego Sasturain siguió desde nuestra redacción el chateo entre los escaladores en el refugio Nido de Cóndores, a 6000 metros y chicos de todo el país. Los expedicionarios se comunicaron usando un teléfono satelital y una notebook con su Proveedor Internet, Way.com.ar de La Plata y desde allí con la Internet.



Ecología en la montaña

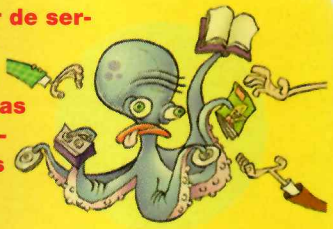
Entre los mensajes emitidos desde la cumbre del Aconcagua nos llegó uno muy especial, preparado por Greenpeace Argentina. En él se denuncia el abuso que se hace del medio ambiente y se reclama el esfuerzo de todos para evitarlo. Los escaladores pidieron que los que visitaran su página Web lo firmaran para demostrar su apoyo.

DICCIO-ENTER

NO PODÉS DESCONOCER ESTOS SIGNIFICADOS

internet

ISP: Es el Internet Service Provider, el proveedor de servicios de Internet al cual te conectás con tu módem. Tiene una conexión a la Red desde la cual navegás, y dos ***servers*** (servidores), computadoras de gran calidad donde llegan los mensajes de correo electrónico de todos los abonados (vos sos uno de ellos) y se alojan sus páginas Web.



Tim Berners Lee: Este es ***el señor WWW***. ¡De verdad! Es el inventor de la World Wide Web (el significado te lo aclaramos en el anterior Diccio). En 1990 escribió los primeros programas para servidores de Web y el primer ***browser***, el ciberabuelo de Netscape o Internet Explorer. Es inglés y dirige en Suiza el Consorcio WWW, institución encargada de preparar normas para la Internet.

Módem: La palabra deriva de ***modulador-demodulador***. Modular significa (en este caso) transformar la información digital en señales telefónicas. Demodular es transformar esas señales, el familiar *priii-priii* del módem, en ***bites*** para que la compu entienda el mensaje. Este trabajo de traducción es necesario porque las líneas telefónicas no pueden transmitir datos a la velocidad en que la compu los procesa.

BPS: La velocidad por la que pasan los datos se mide en bits por segundo, los famosos "bps". Un bit es una señal eléctrica que representa información dentro de la compu, y se lo suele representar por un ***cero*** o un ***uno***. Un cero, ***no hay señal***. Un uno, ***hay señal***. Cuantos más bits puede transmitir en un segundo un módem, más rápido es y mas caro resulta.

DICCIO-ENTER

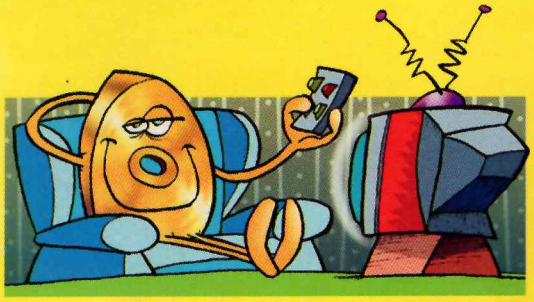
SORPRENDETE CON LOS MISTERIOS DE TU HARD

compufierros

Floppy: Antes de los disquetes que usás ahora se emplearon otros más grandes, de 5 1/4 pulgadas de diámetro (poco más de 13 cm), con una cubierta blanda y que se doblaba con facilidad (eso significa aproximadamente "*floppy*" en inglés). Se arruinaban frecuentemente, y por eso las computadoras de Apple adoptaron los de plástico rígido. Luego fueron empleados por los fabricantes de PC.

Sistema operativo: Es el programa sin el cual la compu no funciona. *Controla* la actividad de los demás programas (de procesamiento de texto, de dibujo, de comunicaciones) a los que se llama *aplicaciones*, y a las plaquetas de sonido o video, también recibe información del teclado, graba y extrae datos del disco rígido. Si usás PC, probablemente tendrás *Windows 98*. En las Macintosh actualmente se emplea *Mac OS 8.6*.

UPS: ¡Corte de luz, sin aviso y mientras estabas trabajando! Cuando volvió la energía, reiniciaste la compu, y parte del documento había desaparecido para siempre. Eso se evita con una **UPS**, iniciales *de uninterruptible power source*, (fuente de energía que no se interrumpe). Contiene una *batería* preparada para alimentar a tu compu durante el tiempo necesario para grabar y apagarla ordenadamente.



DVD: Las iniciales de **D**igital **V**ersatile **D**isk, un disco digital que sirve para distintas aplicaciones. Entre ellas, ver una película grabada sin miedo a que se arruine el videocassette, o contener la información de seis CD-ROM. Ya aparecieron *enciclopedias en DVD* (como la Encarta 2000) y *juegos* con animaciones en 3D. Probablemente desplazará al CD y se transforme en el rey de los multimedios.

cyberShopping

IMPRESORAS

ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO

DE LA FAMILIA STYLUS

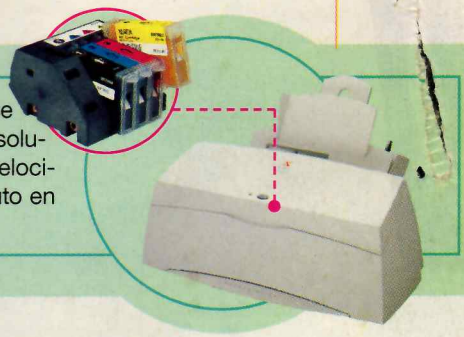
Este modelo de la marca pionera en impresión a chorro de tinta brinda una excelente calidad gracias a su resolución de 1440 x 720 dpi (puntos por pulgada). Está pensada para cumplir con las necesidades del hogar y la pequeña oficina. Cuesta alrededor de $239.

DE LOS DOS LADOS

Esta nueva impersora **970Cxi** de **Hewlett Packard** imprime con calidad fotográfica y muy rápidamente, ya que alcanza las 12 páginas por minuto en negro y 10 en color. También incluye una función exclusiva que permite imprimir en ambos lados de la página de forma automática. Es compatible con Mac, ya que tiene puerto USB. Tiene un precio de $659.

CARTUCHOS INDIVIDUALES

La nueva **C6** de **Xerox** impresora tiene una caraterística única. En lugar de dos cartuchos tiene cuatro; uno para cada color. De este modo, se los puede cambiar de a uno cuando se acaban. Imprime a una resolución de 600 dpi y a una velocidad de 4 páginas por minuto en negro y se cuesta $169.



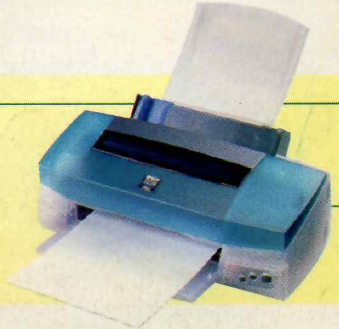
FÁCIL DE INSTALAR

Con una resolución máxima de 1200 dpi, el modelo **Z31** de **Lexmark** ofrece una velocidad de impresión de 8 páginas por minuto y es de intalación muy sencilla. Imprime textos en calidad láser e imágenes casi fotográficas. El precio sugerido para nuestro país es de $249.

PARA LA IMAC

Otra impresora se suma a la familia **Epson**, la **740i** fue diseñada especialmente para combinar con la famosa máquina de Apple, no sólo por el color, sino porque también se comunica por USB. Tiene una velocidad de impresión de 6 páginas por minuto y con una resolución máxima de 1440 x 720 dpi. Su precio es de $329.

Diego Sasturain



Correo ¡LLEGÓ EL CARTERO!

New | Reply | Reply All | Forward | Add Contact | Delete | Contacts | Find | Send & Receive | Preferences

Este correo viene cargado de buenas ondas: hay muchas felicitaciones y chicos que buscan hacer nuevos amigos. Si tenés ganas de escribirte con alguien, no te pierdas esta oportunidad.

¡Hola amigos! Mi nombre es **Marcelo Canale**, tengo 13 años y soy de Río Negro. Les cuento que me encanta la sección de **La cueva del truco** porque soy un gamefanático. Espero que les guste el dibujo que les mandé.

Amigos de Billiken Compu: ¿Cómo están? Me llamo **Adrián Gentile**, tengo 7 años y soy fanático de Boca, ¡el mejor equipo de la Argentina! Les cuento que voy a 2° grado y **Ligia**, mi hermanita todavía está en el Jardín. A los dos nos gustan mucho los juegos que trae la revi. Les mando mi foto para que me conozcan y saludos para todos.

¡Hola! Soy Juliana Punte, tengo 15 años y les mando esta carta para decirles que me encantan los juegos y las revistas. Apenas sale corro a comprármela. Les cuento que me gusta mucho cartearme con chicos y chicas, y si son más o menos de mi edad, mejor. Por favor, publiquen mi carta así podré tener nuevos amigos. Mi dirección: *Moreno 1104, San Andrés de Giles (6720) Buenos Aires.*

Queridos amigos: Mi nombre es Enrique y estoy justamente, a la búsqueda de amigos. Si hay alguien del otro lado que quiere escribirme que anote mi dirección: karpun@topmail.com.ar Espero poder hacer muchos amigos nuevos.

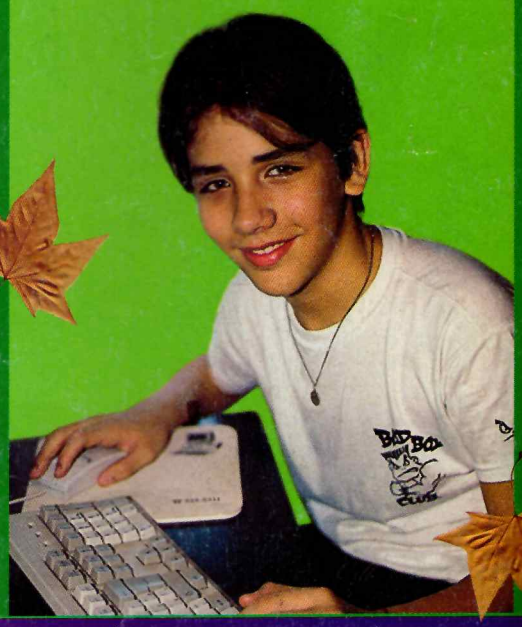
Pedile permiso a tus padres para dar a conocer tu e-mail o dirección postal, así la publicaremos con tu carta para conectarte con nuevos amigos.

Seguí escribiéndonos por e-mail: suplegames@atlantida.com.ar o por correo: México 139 - (1307) - Capital Federal.

, 117 displayed

¡Preparate para mayo!

Dentro de un mes estamos de vuelta. Salimos el próximo 1° de mayo y con más sorpresas. No sólo vas a disfrutar con las novedades del mundo de los juegos y los trucos, sino con una cantidad de noticias fresquitas que te vendrán súper bien para ayudarte en las tareas escolares y en los trabajos que quieras hacer durante el año. Además vas a conocer lo que son capaces de hacer las computadoras más sofisticadas del mundo. Y claro, hay más regalos, así que ¡mucha atención! Billiken Compu te sigue en tus ciberaventuras... ¡no te la pierdas!



Esperamos tus comentarios, consultas, trucos y pedidos en nuestras dos direcciones de correo electrónico: para juegos y trucos, suplegames@atlantida.com.ar y para todo lo demás, billikencompu@atlantida.com.ar ¡y seguimos conectados!